
大众软件
DAZHONG RUANJIAN
Popsoft
●图形工具软件集锦
●太阁立志传
●密集火力
●轩辕剑外传—枫之舞
●魔兽争霸（下）
1995年
9
第二期
（总第2期）


第三代
财务软件

您想精通实用软件吗？

《大众软件》将做您得力的助手。

您爱玩电脑游戏吗？

Popsoft 将与您结成朋友。

——编者

大众软件月刊

Popsoft

1995 年 9 月第二期

（总第 2 期）

主管单位：中国科学技术协会

主办单位：中国科学技术情报学会

北京前导软件有限公司

编辑出版：《大众软件》杂志社

社　　长：边晓春

副 社 长：高庆生　刘贯和（常务）

主　　编：孙月湘

主编助理：徐国成

责任编辑：宁继贤

广 告 部：张友利　吴向荣

封面设计：符亚军

彩页制作：北京浩日德信息技术有限公司

印　　刷：解放军报印刷厂

刊　　号：ISSN1007－0060 / CN11－3751/TN

广告许可证：京工商广临字 134 号

邮政编码：100051

通信地址：北京和平门邮局 66 号信箱

电　　话：(010)5266244、5266245

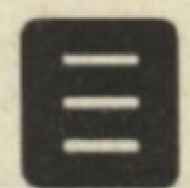
传　　真：(010)5266329

本社地址：北京崇文门西大街 4 号楼 8 门

零 售 价：4.80 元

软盘目录

（第二期）



应用篇

专题综述

实用知识

导购指南

编读往来

次

娱乐篇

攻略大全

攻关秘技

游戏博览

游戏剧场

下期要目

·图形工具软件集锦(二)
——抓图工具
·仙剑奇侠传
·鬼屋魔影Ⅲ
·第七位访客

上期要目

·游戏攻关工具集锦
·恶魔禁地(中文版)
·凯兰迪亚传奇Ⅱ
——命运之手
·魔兽争霸(上)

招聘启事

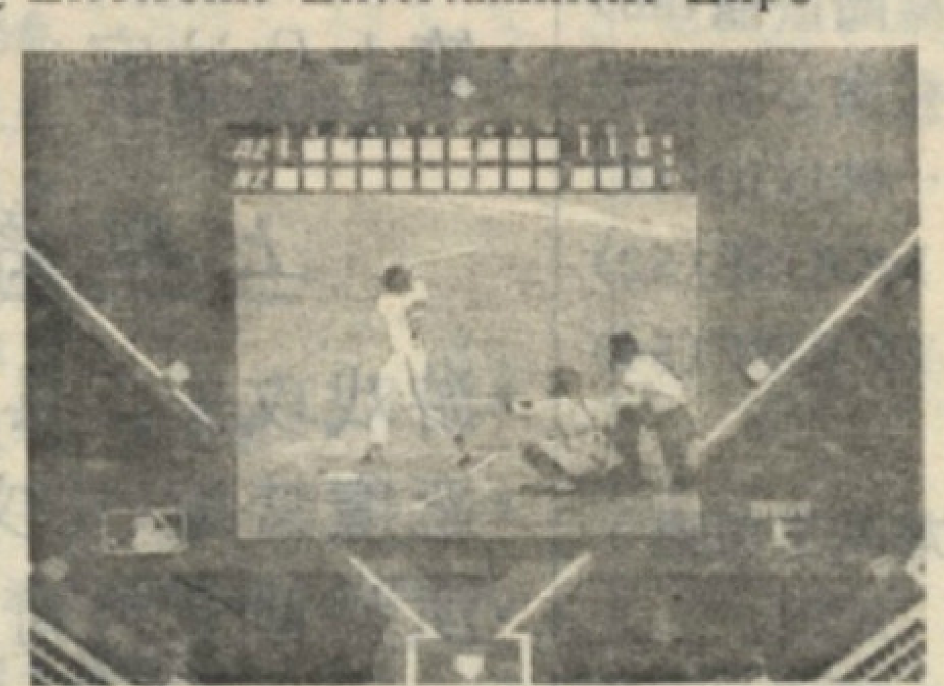
我杂志社招聘编辑4名：会使用电脑、有写作能力、熟悉编辑工作者优先。美编1名：有美术功底、有一定的电脑绘画技能、熟悉刊物美编工作者优先。公关广告1—2名：口齿清晰、应变敏捷、工作勤奋、有一定的电脑知识、有公关广告经历者优先。

应聘者年龄、学历不限。有意者请将本人简历及近照一张寄给我社(注：所寄材料恕不退还)，并写明联系方法。

美国E^3电子娱乐大展

摘编·阿　贤

在美国除了每年两次的电子游戏盛会，即拉斯维加斯和芝加哥"CES电子消费者展"；从今年开始又增加了E^3电子娱乐大展。那什么叫E^3呢？E^3就是Electronic Entertainment Expo这三个单词的简写。



推出这次大展不是出于偶然，其最主要原因是因为CES展览规模过大，导致主题分散，无法突出电子游戏的地位与效果，所以主办者决定另起炉灶，筹办了这次E^3电子娱乐大展。



E^3电子娱乐大展（以后我们简称E^3大展），参展厂家多达四百以上。虽然展览只有短短的三天，但从世界各地蜂拥而至的参观者，多达三万三千，可说是近年来电子娱乐界最热闹的一次盛会。



本次展览共有三大重点：游戏软件（包括发表的部分多媒体）、电视游戏机（重点是次世代主机）和大型街机。这次展览几乎出动了所有电脑游戏界的大厂商，如EA、Lueasarts 、Virgin、Spectrum等。为了吸引消费者，这些公司无不使出浑身解数，将它们最好的产品呈现在观者面前，产品种类之多与技术之革新，可说是这次大展的最大特色。以下笔者就本次展览热点软件作以简略介绍：

· Byron Preiss：Robot City（机器城市）

由科幻大师艾萨克·艾西莫夫经典名著脱胎而出的冒险游戏，一定会使喜爱机器人的迷友们疯狂不已！在艾萨克的科幻小说中，曾经替机器人订下三大法律，你就是在以此统治下的未来都市中，意外地成了一件谋杀案的嫌疑犯，为了活命你只有自己救自己这样一个很有内涵的冒险游戏。本游戏全部以精美的高解析度图形表现，加上3D绘制的机器人造型，让观者在会场中流连忘返。

· Lueasarts：Rebel Assault（绝地大反攻Ⅱ）

《绝地大反攻Ⅱ》缠要推出了。虽然笔者手头资料不多，不过从会场中看到的展示，以及业界间的传闻来看，它将会在年底横扫电脑游戏界。

· The Warner：Primal Rage（恐龙快打）

本套游戏以电影的摄制手法，先制作了恐龙模型，然后一个动作一个动作拍摄，最后再配合电脑图形工作站SGI，使之个被称为划时代的电脑对战游戏。游戏中共有七个不同的怪兽，各自有不同的招式和密技，有的会隐形；有的会喷火；有的会发射冷冻光波；动感十足。时代华纳公司

透露，这个产品从研制到生产，总共投入了五百



万美元，而推广费则高达八百万，堪称电脑游戏界的最高投资。这套游戏预计今年八月底在全世界同时上市，并且将推出十二个版本，请大家拭目以待。

· Origin：Crusader：No Remorse（霹雳战警）

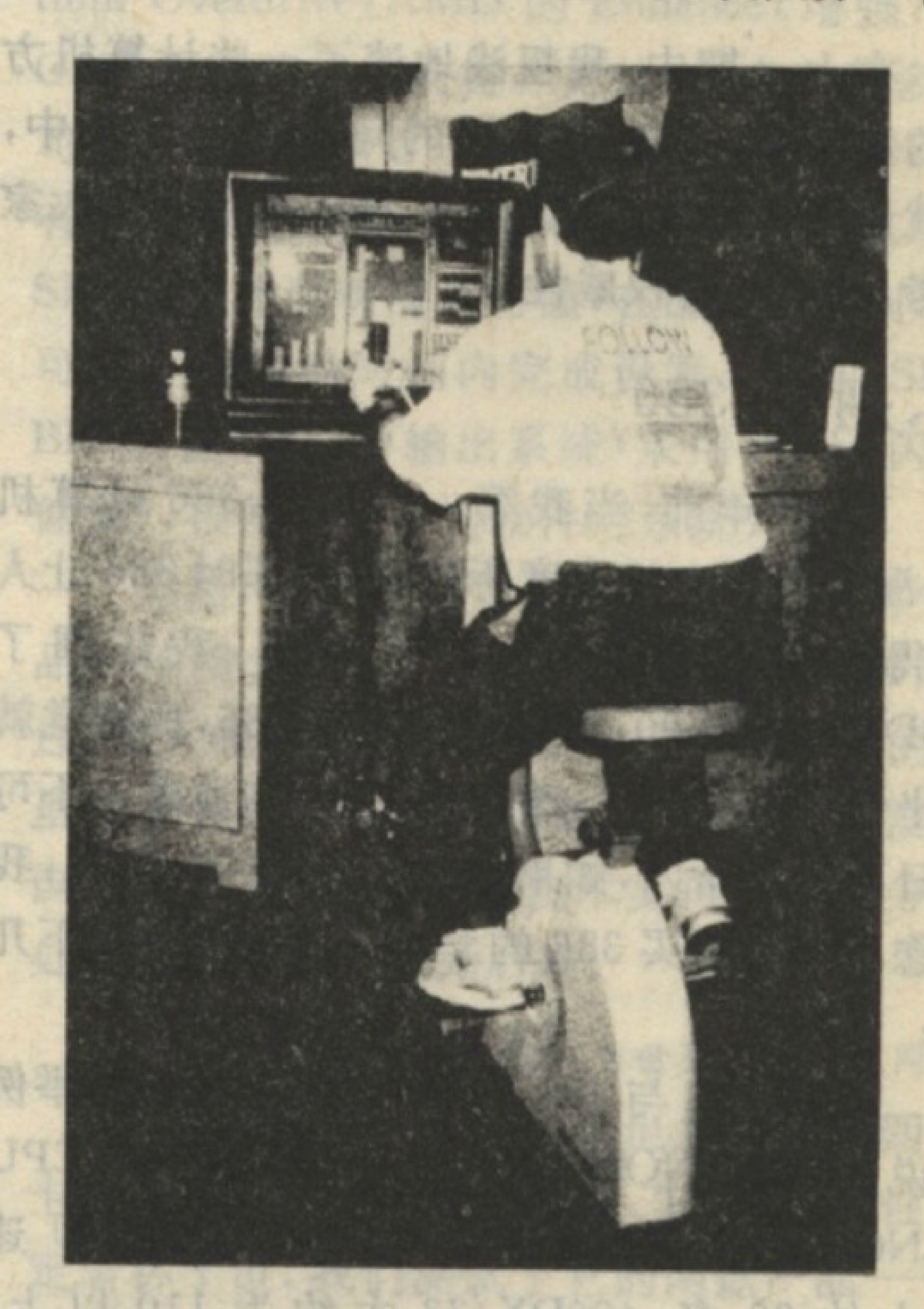
Origin 的出片速度的确让人感到惊讶。这个动作解迹游戏，采用 3D 立体 45 度斜视的表



现方式，乍看让人以为和《双子星传奇》是同类游戏，但只要仔细地观察，你就会发现它无论是在动作流畅性、内容，还是画面修饰上都大大超过双子星传奇。Origin 宣称，它将是继《银河飞将》和《创世纪》系列游戏之后，又一部带动游戏界革命的大片。

· Empire Interactive：Red Ghost（红魔鬼）

这可不是什么神幻游戏。相反，它是一个现代高科技军事战斗游戏，玩家们将驾驶不同型号的坦克、吉普车、炮艇、直升机等摧毁一个非



法组织。快节奏、流畅的 3D 程式驱动，是本游戏最引人之处。不过它并不是一种单纯的射击游戏，玩家们还必须运用军事策略，打击敌人以达到目的。

· Sir－Tech：Shadows of Riva（幻影之城）

沉默了一段时间的 Sir－Tech 公司，终于推出了他们最新开发的游戏。本款游戏一改原来大家熟知的角色扮演界面（即二维或三维画面），用一种几乎无法想像的超立体空间取而代之。精细的 3D 立体图像，带领玩者进入游戏的新领域，加上那丰富的故事情节，使得它在本届大展中，被公认为最受期待的 RPG 游戏。

电脑知识系列谈

（二）

韦 斌

说长道短话主板

在上一期中，我粗浅地谈了一些计算机方面的基本知识和容易混淆的问题。在这一期中，我就说说主板的问题。当然，我的观点仅供大家参考，并不具备权威性。

一、别了，386

五、六年前，当我第一次见到 386 计算机时，深深地为它的速度所倾倒。在那时 386 让人觉得已经足够快了。时至今日，我用惯了 486DX4、奔腾 90，再回过头来看 386，那感觉就象坐惯了汽车的人，改乘人力车，在速度上不可同日而语。所以，如果您正打算购买计算机，我劝您尽早打消买 386 的念头。其原因有如下几点：

首先，386 与 486 有很大的速度差异。举例来说，如果用 NORTON 8.0 的 SYSINFO CPU BENCH 值为测试标准，386DX/33 的 CPU 速度大约 30 多，486DX/33 大约为 110 以上，486DX2/66 大约为 140 以上，486DX4/100 则会超过 190。

其次，386DX CPU 先天不足，浮点处理器（FPU）与 CPU 不在同一芯片上，486DX 则具有浮点处理能力。在当今这种大量需要浮点运算的时代，采用 386 体系就太落伍了。

再者，386 虽然比 486 便宜一千到两千元，但 这点差价仅仅使系统成本增加百分之二十到三十，而性能则提高百分之四百到六百（以 SYSINFO 来看），想一想到底哪种系统更好呢？

二、AMD 486DX4/100 是入门产品

如果您要问当今面向个人和家庭消费者的电脑应当用什么 CPU，我说 AMD 的 486 DX4/100 最好。这是因为从性能讲 AMD 公司的产品几乎和 Intel 的相当，特别是从某些方面来讲 AMD 的 486 DX4/100 在性能上还优于 Intel 的奔腾 60。另据未经证实的消息说 Intel 公司已经宣布退出 486 市场，奔腾系统的整体价格还不是中国大多数家庭能承受的，所以 AMD 的产品是理想的选择。从价格上讲，当您看到本文时，AMD 486DX4/100 的价格大概已经降到 1000 元人民币以内，比现在的 Intel 486DX2/66 还便宜。换句话说，一部 8 兆内存、540 兆硬盘的 AMD 486DX4/100（配倍速 CD－ROM 和 16 位声卡）中档电脑价格不会超过 11000 元人民币，相当多的中国家庭都可以承受。

出于以上原因，在本次主板的测试中，我们主要以 AMD 486DX4/100CPU 为测试 CPU，同时列出其余几种 CPU 的参考数据。

三、基准的选择

在本次评测中，我们以 SIS 公司的 471G486VL－BUS 芯片组的某种主板（为避免带有倾向性，我们不公布该主板的制造商）为测试基准。该芯片组的兼容性极好，无论是 Intel、AMD，还是 CYRIX 的 CPU 都能很好地运行。

以下是采用 AMD 公司 486DX2/80 CPU 时该主板的运行数据。

处理器	NORTON 8.0 SI CPU	NORTON 8.0 SI 综合指数	SPEED 2.0 CPU	SPEED 2.0 FPU
AMD DX2－80	172.4	118.5	267.63	653.97

测试条件如下：

CPU：AMD DX2－80

内存：两条4M，72线，70ns，含奇偶校验

显示卡：S3805－VL BUS(1M显存，70ns)

硬盘：ST3660A(540M，支持PIO模式三)

四、测试方法

在本次测试中，我们选用测试工具的原则是国内流行较广，用户较易得到。这样，在您选购计算机时，也比较容易参考。这些工具主要有：

NORTON SYSINFO 8.0 BENCH菜单中的CPU、HARDDISK、OVERALL(综合指数)；SPEED 2.0的CPU、FPU。

因为本次我们测试的是主板，所以对VL－BUS的主板我们统一采用S38051兆显存的显示卡作为显示辅助测试设备，以联想公司的VL－BUS增强IDE卡作为I/O辅助测试设备。对于主板上已经集成了I/O的产品，我们则利用主板自身的能力。

近来，随着PCI总线的推广，大量的厂商也开始制造PCI总线的486主板，这些主板大多集成了I/O，我们在测试中仅需提供显示卡——PCI总线的S3 864作为辅助测试设备。

在以下测试中，其它配置为：

硬盘：ST5660A

CPU：AMD 486DX4/100

内存：两条4兆，72线，70ns，含奇偶校验

Cache：256K，15ns

软件设置：

config.sys：device=c：\dos\himem.sys

autoexec.bat：c：\dos\smartdrv.exe

DOS版本：MS－DOS 6.2

(一)华硕主板：唯一的缺点就是贵

华硕是台湾最大的板卡生产厂之一，以制作工艺精良，产品性能优异著称于世。我们测试了华硕的486主板——SP3，无论它的工艺还是性能，都给我们留下极深的印象。

首先，从工艺上讲华硕的SP3完全采用了表面安装技术，所有的元器件几乎都采用表面焊接技术。其次是兼容性极好，无论是Intel、AMD还是CYRIX的CPU都能很好地工作，特别是对一些更高档的CPU，如Intel的Pentium Overdrive，AMD的Enhance(增强)系列CPU也能很好地支持。另外，考虑到很多用户可能还会用到VL－Bus的设备，所以SP3中既有PCI总线插槽，也有VL－Bus的插槽。其三，SP3的文档说明清楚易懂，在配置系统时，用户可以在极短的时间内完成设置。其四，SP3的BIOS(基本输入/输出系统)采用Flash(闪速存储器)，很便于用户用软件对系统升级。

当然，华硕的SP3主板也有缺点。首先，产品的价格太高，比一般产品贵20%～50%，不过，这大概就是物有所值吧！其次，华硕的产品虽然在国内有不少分销商，但据我所知没有在国内的分公司，用户的技术支持只能从分销商处获得。测试数据见后表。

(二)联讯主板：与世界最新科技同步

和华硕公司一样，联讯也是台湾的四大板卡制造商之一，以技术精湛、工艺先进、性能稳定著称于世。我们测试了它的两款产品——VL－Bus总线的4045和PCI总线的8049。

首先，从工艺讲，这两款产品均采用了表面焊接技术，在制造工艺上与华硕同档。其次是产品的兼容性极好，对已上市的高档CPU均能很好地支持。其三、产品文档清晰易读，对各种硬件设置都有极准确的图示。其四、技术支持在本次评测中是最好的。联讯公司很重视在国内的业务，从今年年初就在几个大城市设立了办事机构，实施几乎全天候的技术支持服务。以北京办事处为例，我曾自称是联讯的用户，在晚上11点给联讯北京办事处打技术咨询电话，得到很热情的服务和专业级的技术解答，让我觉得

买联讯的产品很让人放心，具体评测数据见附表。

（三）联想主板：大众化的高科技产品

联想主板是由香港联想 QDI 集团制造的产品。我们测试了它的两款产品——QDI UMC 486 PCI 主板和 QDI OPTI 486 VL 主板。它们的性能和以上两家厂商相比所差无几，但能在性能/价格比方面求得最佳平衡。

首先，在产品的工艺上与联讯和华硕有一些差异，但也是国际一流水准。其次，产品的兼容性方面不输他人。其三、技术文档有些专业化，硬件设置的跳线需稍具专业知识才能较顺利完成。其四、技术 支持服务也是以分销商为主。具体评测数据见附表。

由于时间和篇幅的限制，我们仅选择了以上三家厂商的产品进行评测。其它厂商的产品也不错，我们将在以后向广大读者再作介绍。

	Si CPU	Si disk	Si overall	Speed 20 CPU	Speed 20 FPU	含板上 I/O Y/N
华硕 SP3(PCI+VL)	198.0	16.1	137.5	334.55	817.74	Y
联讯 4045 (VL)	197.9	15.8	136.4	333.7	814.3	N
联讯 8049 (PCI)	197.8	15.9	136.7	333.97	814.3	Y
QDI UMC (PCI)	197.1	15.8	136.3	333.01	814.1	仅 IDE
QDI OPTI (VL)	197.1	15.9	136.3	333	811	N

附录：以下为主要 CPU 制造商产品性能简介，供广大读者参考。

Cyrix 系列性能参考

CPU:	Cx486DX2-V80	Cx486DX2-66	Cx486DX2-50
Power Meter 1.81 MIPS	23.1	19.2	14.4
NORTON SI 8.0	135.4	113.1	84.7
Landmarkspeed 3.0			
CPUMarks	1428.93	1135.99	900.47
PCBench 9.0 CPUMark16	90.83	75.92	56.77
Winstone 95	83.1	72.5	58.2
硬件配置	Chipset: Winbond 83C491/2 Internal Write-back Cache enabled Cirrus Logic Local bus Video CL-GD 5428(640×480×256) Local bus IDE WD Caviar 2340 340M hard drive 256K cache (15ns) 16MB DRAM(70ns) BIOS CPU speed: "fastest"		
软件配置			
config.sys	device=c:\himem.sys dos=high		
Autoexec.bat	c:\smartdrv.exe 4096 4096		

AMD486DX 系列性能参考

ver 1.0 1/23/95

CPU:	Am486DX4－100	Am486DX2－80	Am486DX2－66
Power Meter 1.81 MIPS	29.6	25.6	21.4
Norton SI8.0	198.0	172.8	144.0
Landmark Speed 3.0			
CPUMarks	1869.88	1668.84	1391.63
PCBench 9.0 CPUMark16	110.33	101.80	84.77
Winstone 95	87.8	85.6	76.5
硬件配置	SIS Chipest 85C471		
	Cirrus Logic local bus Video CL－GD5428 (640×480×256)		
	Local bus IDE		
	WD Caviar 2340. 340M hard drive		
	256K cache(15ns)		
	16MB DRAM(70ns)		
	BIOS cpu speed:"Fastest"		
DOS 软件配置			
Config. sys	device=c:\himem. sys		
	dos=high		
Autoexec. bat	c:\smartdrv. exe 4096 4096		

Intel 系列性能参考

CPU:	Pentium P54C－100	Pentium P54C－90	Pentium P54C－75	Pentium P5－60	IDX－100	IDX4－75	i486DX2－66
Power Meter 1.81 MIPS	48.2	46.6	35.5	29.9	30.3	22.6	21.4
Norton SI 8.0	315.4	285.1	237.6	190.1	198.0	148.5	144.0
Landmark Speed 3.0							
CPUMarks	3212.56	2958.73	2568.82	2091.06	1802.94	1624.37	1391.63
PCBench 9.0 CPUMark16	189.80	171.70	147.93	126.64	115.64	86.55	84.77
Winstone 95	108.9	102.1	92.8	88.0	94.5	77.4	76.5
硬件配置	注意:P5－60 和 P54C 在两个独立的系统下运行						
	ALI M1449AI Chipset for P54C board						
	OPTI Chipset 82C596－7 for P5 board						
	SIS 80C471 for 486 system						
	Diamond Stealth 64 Video (640×480×256)for P54C						
	Cirrus Logic local bus Video CL－GD5428(640x480x256)for P5 and 486						
	PCI IDE for P54C						
	Local bus IDE for P5 and 486						
	256K external cache (20ns)						
	16MB DRAM(70ns)						
软件配置							
Config. sys	device=c:\himem. sys						
	dos=high						
Autoexec. bat	c:\smartdrv. exe 4096 4096						

最后,请读者注意,以上测试数据都是在极理想的状态下获得的,某些产品可能会与此有微小的出入,请您切勿以此为据吹毛求疵。

惠普电脑进入家庭

中国惠普有限公司

“惠普”的名字一直与高品质相联系，但事实不仅仅如此。惠普公司是一家生产计算机、通讯设备与测量仪表的跨国公司，在世界居领先地位，其支持服务优良卓越，深受业界推崇。该公司现有雇员达98,200人，1994财政年度收益为255亿美元。

在中国，惠普公司以生产销售高品质的打印机而闻名。公司致力于为用户提供经济实惠、操作简便的优质激光、喷墨打印机（单色、彩色），以期在这个新兴的市场占有领导地位。事实上，惠普喷墨打印机 DeskJet 500Q、DeskJet 525Q，激光打印机 LaserJet 4L、LaserJet 4LC、LaserJet 5P 等，在国外家用市场是极受欢迎的产品。趋向表明，家用电脑及打印机用户日益增加，惠普打印机在中国市场将成为最受欢迎的家用打印机。

相对打印机而言，家用电脑对配套服务的要求较高，如操作系统及软件的汉化、支持，安装与应用的培训，售后维修与咨询的服务等。惠普公司在美国已经推出系列家用电脑，在中国零售市场正在推出配有完善系列服务及技术支持的家用电脑。

一九九五年八月十八日在民族宫举办的第二届“电脑爱好者城”活动上，惠普公司展出了系列电脑及外围设备，并且展示了新型电脑 VECTA500。该机型具有三种系列机：

· 标准台式机

· 多媒体系列（标准台机＋多媒功能，如 CD－ROM 声卡）

· 通讯系列（多媒体系列＋传真或调制解调器＋录音系统）

该机型适合于小型办公室、家庭办公室及业余工作、学习和娱乐。VECTRA500 配有一系列全面的商业软体及个人使用的娱乐和教育软件，提供良好的人机界面，配有方便的文字处理及图表计算软件，让使用者迅速了解机器的特点和使用。

惠普公司的一些信息产品已经逐步进入家庭。惠普公司希望中国的广大电脑爱好者、众多的家庭会越来越了解惠普、越来越喜欢惠普。

致软件厂商、公司和开发者

为了使《大众软件》更好地成为各种计算机软件的大众传播媒介，协助各软件厂商、软件公司及软件开发者的优秀软件尽快地与全国众多用户和读者见面，大众软件杂志社读者服务部已于95年8月正式成立。服务部进行软件开发、营销、广告业务及技术交流、培训等活动。服务部现寻找合作伙伴（或作您的软件销售代理）。贵方如欲通过《大众软件》杂志这个窗口将您的各种软件产品推向全国，请与我杂志社联系。合作方式可代销、经销、分销等。对于分销的软件产品，我社还将配合杂志进行有奖促销活动，详情见杂志第33页上的说明。

大众软件杂志社
大众软件杂志社读者服务部
一九九五年八月

图形工具软件集锦(一)

徐 泽

你想保存游戏中的漂亮画面吗?
你想把大鳄鱼变成女娇娃吗?
你想自己制作动画吗?

现在这样的软件很多,如抓图的 PZP、Getcap,看图的 VPIC、GDS,绘图的 Photoshop、Corel draw,做动画的 Amination、3D studio,影像溶合的 Morph 等等。本刊将分期介绍常见的图形图像软件。本期的这组文章将简单介绍常见的图像文件格式和 DOS 环境下的图形图像查看管理软件 VPIC、SVGA、GDS、GWS、ALCHEMY 和 QPEG386。它们都是共享软件,主要功能是图像查看、转化和管理。它们各具特色,如 VPIC 看图速度快并且方便;GDS 能管理图片;GWS 能处理图片;ALCHEMY 能查看多种真彩图像;QPEG 看 JPEG 图片速度特别快等等。若读者对这些软件感兴趣,请详见本社第二期软盘。

部分图像文件格式

目前在 IBM PC 机上使用的图像格式有几百种,还有数不清的变种。大部分是位图图像文件格式,如 GIF、PIC、PCX、TIFF、BMP、RLE 等;也有许多矢量或线性艺术文件格式,如 DXF、GEM、CDR、HARVART GRAPHICS(哈佛图形)、LOTUS PIC 和 CGM 文件等;还有不少混合图像格式,如 WPG、EPS 等等。

1. MACPAINT **文件**

这类文件有两种格式。常用的是具有"MACBINARY"头部的 MACPAINT 文件。另一种是"无头"文件,这是 PFS:FIRST PUBWSHER 使用的格式。

2. GEM/IMG **文件**

IMG 文件实际上稍有不同。它们用于处理单色和灰度级的图像。IMG 文件的最早运用是 VENTURA PUBLISHER 的位图图像文件格式。注意:24 位 IMG 文件只能由 VENTURA PUBLISHER 4.0 或更高版本读写。

3. PCX **文件**

PCX 文件存放 ZSOFT 的 PC PAINTBRUSH 的图像。它们可以是单色到 24 位色的图像。注意:有些传真板输出的 PCX 文件包括少量几行图像数据。

4. GIF **文件**

它们可处理从单色到 256 色各种大小的文件。GIF 标准有两个版本,即 87a 和 89a 版本。GIF 文件可含多个图像。

5. TIFF **文件**

由于生成 TIFF 文件的程序存在很大差异,TIFF 文件格式变种很多。有 Huffman 或 LZW 算法压缩后的 TIFF 文件。

6. WPG **文件**

这是 WordPerfect 的图形文件。这些文件可包含位图、线性艺术(ART)和矢量图形。

7. MSP **文件**

这是由 MS WINDOWS 版本 2 的 PAINT 程序使用的图像文件。不要与 PCX 文件搞混。有些 WINDOWS 2 所带的是 ZSOFT 的 PC PAINTBRUSH。注意这二个程序和文件格式是不相容的。MSP 文件只能存放单色文件。

8. IFF/LBM **文件**

这种格式来源于 AMIGA。IFF 文件标准很不固定,它可存放各种东西。PC 机上的 IFF 文件是从 AMIGA 系统中移植过来的。它们还可由 PC 机的某些应用程序(如 ELECTRONIC ARTS'DELUXE PAINT)生成。

9. BMP **文件**

在 WINDOWS 3 下,这种文件被用作"墙纸"。它们由 WINDOWS 提供的 PC PAINTBRUSH 程序生成。BMP 文件不使用图像压

缩，其目的是能快速装入。

在使用这种格式时需要注意彩色BMP文件。WINDOWS使用PAINT不能任意改变的固定模式，因为这将导致屏幕和边界颜色也改变。这意味着将图像转换为BMP格式会导致一些颜色变动(SHIFT)(当WINDOWS应用程序读入BMP文件时)。

在OS/2上也有BMP格式，它支持新的多图格式(BA-BMP)。

10. PIC **文件**

不要将它与LOTUS 1-2-3的PIC图像文件混淆。PIC文件是由PC PAINT建立的，并且由GRASP使用。PIC文件结构很复杂，特别是16色文件。

11. TGA **文件**

TGA (TRUE VISION TARGA)是由高档绘图程序使用的格式，它能处理多达16兆种不同颜色的图像。

TGA格式也有许多变种。选择24位图像颜色最好，但生成的文件也大。选择16位可减少文件大小，但代价是降低了颜色分辨力。在实际工作中很难看出它们之间的差别。

12. EPS **文件**

EPS格式不完全是位图格式，但它可以包含位图数据。

13. HALO CUT **文件**

DR. Halo CUT格式相当古怪，单独的CUT文件竟不能确定它包含多少种颜色，必须依靠名为PAL的文件才能知道。

14. WINDOWS RLE **文件**

RLE格式实际上是BMP格式的一个变种。在WINDOWS下，它有两个基本用途。一是可用于生成压缩墙纸文件。二是用于替换WINDOWS启动时的注册屏。

与BMP文件不同，RLE格式使用压缩技术，因此生成的墙纸文件占用较少的磁盘空间。但如果以RLE格式存放非常复杂的扫描或抖动图像，生成的文件可能比BMP文件更大。

要将RLE图像用作WINDOWS墙纸，首先把要用的图像文件拷到WINDOWS目录下，然后使用WINDOWS控制板选择墙纸文件。必须输入RLE文件的名称，因为控制板中的文件选择器只查找BMP文件。

从技术上来看，用RLE文件作墙纸比使用BMP要慢一点，但实际上很少引人注意。

使用RLE文件改变启动WINDOWS的注册屏有点微妙，它要求图像为16色640×480的RLE文件(若为EGA卡，RLE图像尺寸为640×350)。例如，要使用NEWLOGO. RLE作注册屏，该文件已存放在WINDOWS目录，则在WINDOWS的SYSTEM子目录下执行如下DOS命令：

COPY /B WIN. CNF + VGALOGO. LGO+..\NEWLOGO. RLE ..\WIN2. COM

这将建立一新程序WIN2. COM。若用WIN2启动WINDOWS，则你将看到你自己的注册屏，而不是Microsoft的广告。

在这个过程中需注意以下几点：

首先，WIN2. COM不能大于65535字节，否则它不能运行。

其次，如果RLE图像大小与屏幕大小不一致，在屏幕上显示的位置可能不对。

最后，如果你所用的是EGA卡，则使用EGALOGO. LGO代替命令中的VGALOGO. LGO。

15. EXE **文件**

可将2色到256色的图像转化为具有扩展名EXE的文件。这是自显示的图片。例如，如将文件PICTURE. GIF转化为PICTURE. EXE，从命令行上输入PICTURE可将图片显示在屏幕上。

16. JPEG **文件**

JPEG (Joint Photographic Experts Group)是一种采用“有损”压缩的图像文件格式。JPEG图像通常很小，并且压缩比比其它图像格式高。当然，JPEG图像的解码过程相当复杂。

VPIC

VPIC 是一个容易使用但功能强大的图像文件浏览和转换器。VPIC 6.0C 是由 Bob Montgomery 于 1992 年推出的，它可在大部分流行的显示卡上以 EGA、MCGA、VGA 和 Super VGA 方式显示图片。VPIC 支持的 VGA 卡有 Acumos、Ahead(A & B 芯片)、ATI、Chips & Technology、Compaq 的 QVision、Everex、Genoa、Headland(Video 7)、NCR、Oak、Paradise、Primus、Realtek、S3、Trident(8800 BC & CS 和 8900)、Tseng(ET-3000 & ET-4000 芯片)、Western Digital 和 Zymos。如果显示卡支持 VESA 标准，VPIC 将自动使用而不管你的配置。在命令行中使用/v 选项可使 VPIC 不理显示卡返回的 VESA 信息，而使用配置信息。如是其它的显示卡，则可用 CONFIG(菜单配置程序)或 CVPIC(手工配置程序)设置。若不知道显示卡类型，运行 WHICHVGA 可识别多种显示卡类型和显示内存。有关 VPIC 支持的显示卡芯片、制造厂商、配置方法及配置文件格式参见软盘中的使用说明。

如果你所用的是 Sierra 或 ATT DAC 显示卡，VPIC 还能支持 32K 色(高彩)和 16.5M 色(真彩)方式(仅在查看 16 位至 32 位 TGA 图像文件时有效，不能转换)。

VPIC 能显示和转换的图形文件格式有：

BIF　二进制黑白图像格式(只能显示)。

BMP　Microsoft Windows 3 位图文件，包括不压缩和压缩(扩展名改为 RLE)。在显示图像时用[W]键转换并保存。

GIF　GIF87a 和 GIF89a 文件。按[G]、[I]、[M]、[U]、[<]和[>]键分别转换为正常、隔行、镜像、倒置、旋转 CCW 90 度和 CW 90 度图像。

LBM　Deluxe Paint(豪华绘图) Ⅱ VGA 格式(包括 IFF 电子艺术文件)，标准和增强都行。用[D]键转换。

MAC　Macintosh MAC 文件。只能显示。

PIC　Pictor/PC Paint 文件(只能显示)和具有固定调色板的 ViewPoint(ViewSonic)文件(可用[P]键转换)。

PCX　Zsoft 公司的 PC Paintbrush 的 VGA 1.61 版所用的 PCX 格式(包括 256 色文件)。用[Z]键转换。

CUT　DR. Halo CUT 文件(可带 PAL 文件)。不是 DR. Halo PIC 文件。用[C]键转换。

SCx　ColoRIX/EGA Paint 的文件格式，只能是非压缩文件。用[R]键转换。

TGA　每像素 8 至 32 位的 Targa 文件，压缩和不压缩均可。目前支持 Sierra DAC 卡 15 位色和 ATT DAC 卡 24 位色，但不能进行文件转换。

在 DOS 命令行 VPIC 有三种操作方式：

菜单方式：

VPIC [[path\]filespec] [options]

单文件方式：

VPIC [path\] filename [.ext] [option]

幻灯方式：

VPIC /@ [path\] slidefile [.ext]

如果只输入 VPIC，则自动选择菜单方式。在方括号之内的是任选的，path(路径)指盘/目录。对单文件(可用通配符)而言，默认扩展名是 GIF；对幻灯文件，默认扩展名 SLD。

单文件方式主要供没有高分辩图像显示能力的应用程序(如数据库)调用。使用/R 选项可显示一图片并立即返回调用程序，不等待用户按键，并且不清除屏幕上的图片。

幻灯方式主要用于演示。幻灯文件是一个 ASCII 命令文件，该文件按次序列出要显示的图片名、延迟时间、分辨率和调色板改变命令。幻灯文件最多可包含 100 个图像文件。按[ESC]结束幻灯，按空格暂停放映。

一、命令行选项

VPIC 有许多选项，选项可以按任意次序，但必须有空格隔开。VPIC 的主要选项有：

/A　指定自动分辨率

/D 存到默认目录

/L 使用16色(EGA)方式

/H 在菜单中列出隐含文件

/E 不对单个文件设置显示方式

/mN 将分辨率固定为N。

N值从1到10是VGA方式,11到20是EGA方式。大部分显示卡只有几种方式。Orchid Designer有8种方式。VGA方式有:

1 320×200×256

2 640×350×256

3 640×480×256

4 800×600×256

EGA方式有:

11 640×350×16

12 640×480×16

13 800×640×16

14 1024×768×16

/O 不检查EGA/VGA

/P 不改变GIF背景色

/W 在显示下一图片之前等待按键

/xN和/yM 指定图片的左上空白

/V 忽略VESA信息

/Z 在显示图片的同时显示其文件名

二、操作方法

在菜单方式,VPIC列出你指定的文件。用鼠标和键盘最多可处理2000个文件。移动光标可用鼠标、箭头键、PgUp、PgDn或文件名的第一个字符。单个文件可用空格键或鼠标右键标记或不标记。其它的按键有:

ALT+T 标记菜单中的全部文件。

ALT+U 去掉全部文件标记。

ALT+C 选择特定的高彩方式。

ALT+M 显示全部方式。

ALT+D 输入幻灯延迟时间(秒钟)。

ALT+R 将当前光标所在的文件改名。

ALT+X 提示是否删除当前光标所在的文件。按[Y]确认;按[ESC]或[N]放弃。

ALT+Z 在解码时是否显示文件名。默认为显示。

CTRL+C 直接返回DOS。

CTRL+BREAK 直接返回DOS。

ENTER 显示标记的图片(按标记的顺序)或者光标所在的文件(若没有作任何标记)。鼠标左键与ENTER相同,鼠标右键功能同ESC。按鼠标左键显示鼠标所在的图片。

F1 显示帮助命令。

F2 对标记的文件制作一幻灯。

F3 显示光标所在文件的信息。

F4 16/256色方式切换。

F5/F6 增加/减少分辨率。

F7 选择正常、固定和自动分辨率方式。

F8 是否在显示下一个图片前等待按键。

F9 指定新的路径或文件说明。

ALT+F9 显示目录树供选择。

F10 显示当前路径及文件说明。

在显示图片时,除了转换文件格式的命令外,还可用如下命令:

1/2 正常/双倍大小。对VGA,仅在水平方向改变。

+/- 增加/减少分辨率。

?、/或鼠标右键 显示帮助屏。

A 自动改变调色板。按空格键暂停,按回车键停止,然后可按其它命令处理(如格式转换)。按[ESC]键返回菜单。上下箭头键和PgUp/PgDn可加快或减慢改变速度。

B 将256色图像转换为64灰度。仅在256色方式下有效。

E 还原压缩的Targa图像并存盘。

F 提示输入另一个文件名及X、Y边界;在X、Y位置显示新文件。固定分辨率并设置边界后效果最好。

V 反转调色板。

F1/F2 减少/增加红色。

F3/F4 减少/增加绿色。

F5/F6 减少/增加蓝色。

F7/F8 减少/增加对比度。

F9/F10 减少/增加亮度。

ALT+F 显示图片文件名。

ALT+X 提示是否删除当前文件；按[Y]删除。

ALT+F10 恢复原调色板。使用[B]命令后不起作用。

ALT+ENTER 显示前一个标记文件。

SVGA

SVGA 是由 john P. silva 开发的 Super VGA 图片查看软件。SVGA V1.12 是于 1993 年推出的。其用法是：

SVGA [/sbgadrvi4] [/X xres] [/y yres] [/P path] [path/filename…]

其中：

/S 单图像显示方式

/B 使用 BIOS 进行文本显示

/G 不使用文本方式的图形字符

/A 起动时允许自动分辨率选择

/D 起动时允许 4DOS 说明

/R 起动时允许图像分辨率显示

/V 使用 VESA 接口

/I 起动时使用初始显示方式

/4 起动时使用 43/50 行方式

/X 指定 X 分辨率

/Y 指定 Y 分辨率

/P 指定启动路径

默认选项可存放在环境变量“SVGA”中。

进入 SVGA 后，SVGA 列出全部可用图像文件。用光标键、PgUp、PgDn、Home、End 将光标移动到要选择的文件名。按回车键进行选择，按 ESC 退出 SVGA。

SVGA 还有许多功能键：

F1 显示帮助屏幕，显示各功能键的用法和系统信息

F2 改变当前盘

F5 切换 4DOS 说明

F6 切换图像大小显示

F7 切换 25/50 行方式

F8 切换自动分辨率方式

F9 减少分辨率

F10 增加分辨率

ALT+I 取文件信息

ALT+E 编辑 4DOS 说明

ALT+R 将当前文件改名

ALT+D 删除当前文件

在显示图像时，可用如下的功能键：

F1/F2 减少/增加红色

F3/F4 减少/增加绿色

F5/F6 减少/增加蓝色

F7/F8 减少/增加亮度

F9/F10 减少/增加分辨率

ALT+F10 恢复原调色板

按[?]键可得到各功能键的帮助信息。

如果图像太大，一屏显示不下，可按光标键移动图像。

GDS

GDS 是由 Paul Schmidt 开发的图像查看软件(不是绘图程序)。GDS 1.09 是于 1991 年推出的。它支持多种文件格式：可读 GIF87a 和 GIF89a(包括注释)、BBM、LBM、PCX、RIX 和 MAC 文件；可生成 GIF87a、LBM*、PCX* 和 RIX* 文件。(注：*表示只能在注册版本中使用。)



GDS 的主要特点是具有 GIF 成组功能，即

能将一组图像及其文件名拼成单个预演图。

GDS 支持大多数 SVGA 卡，支持扩展 24 位 DAC 卡（它支持 16777216 色）。

GDS 要求可用内存不少于 450K，否则可能不能正常运行。GDS 能利用 EMS（最好是 EMS 3.2）和高端内存，不支持 XMS。最好有 640K 基本内存，至少 64K EMS。

GDS 的用法是：

GDS [-option …][@file] d：path/file [d：path/file…]

文件名可含通配符、盘符和路径名。在命令行可指定任意个文件名（只要在 DOS 允许的命令行长度内）。

在命令行下 GDS 有两种方式，即菜单方式（默认）和幻灯方式。GDS 幻灯方式能显示 2800 个图片。

一、命令行参数

GDS 的命令行选项（用'-'或'/'开头）很多，主要有：

/B<n> 默认鼠标方式（0 表示方框，1 表示箭头）。有些显示卡与 VGA 标准不完全一致，显示的光标可能有点古怪。这时换另一种方式试试。

/C<n> 设置 DAC 芯片的位数（0 表示使用 BIOS 模色调用）。

/D<n> 设置默认的抖动级别。若颜色较多，最好使用级别 1。若是 16 色图像，可用级别 2。这比强行将 256 色图像减为 16 色效果要好。

/E<n> 设置图像/屏幕适应方式（0 表示正常，1 表示适应屏幕大小）。

/H、/? 显示帮助信息。

/R 设置默认的分辨率方式（0 为自动，1 为锁定）。如为自动方式，默认图形方式不起作用。锁定方式强迫用选择的图形方式显示。

/V<n> 设置文件目录方式（0 垂直，1 水平列表）。

/<VID> 强迫用指定的显示卡。注意：若你指定的类型与实际冲突，则可能会有影响。目前定义的显示卡有：EGA、VGA、AHEAD、AHEADB、ATI、CHIPS、EVEREX、GENOA、OAK、ORCHID、PARA、TRIDNT、TSENG、TSENG4、VESA、VID7、ZYMOS

/512 强迫支持 512K VGA。

/G<n> 设置默认图形方式。

/N <template> 改变文件名中的样板（template）。默认为"GDS"。

/O <n> 设置自动幻灯方式的排序标记（1 为排序）。

/S <n> 幻灯方式（没有用户接口，直接放映）。

@file 从 file 中读取文件列表。

二、菜单功能

进入 GDS 菜单方式后，GDS 列出你所指定的图像文件。用光标键或文件首字符移动当前光标位置。按回车键或鼠标左键查看当前选择的图像。

按住 ALT 键，再按菜单名中的高亮度字符，或用鼠标可激活菜单。各菜单项的主要功能是：

QUIT 退出 GDS。

Auto/L0ck 切换自动/固定分辨率。

Res 选择分辨率。可用的分辨率有：

320×200 16 色

640×200 16 色

640×350 16 色

640×480 16 色

（只能在注册版本中使用）

320×200　　256 色
320×400　　256 色
360×480　　256 色
640×400　　256 色
文本 80×25

View　设置文件查看方式为：单文件、幻灯、图像组。单文件，即每次查看光标所在文件的图像幻灯片，即以幻灯形式显示所选的全部文件（循环显示，按 ESC 退出）；图像组即将当前所选文件进行压缩组成一个图片。

AboUt　显示 GDS 版权等说明。

SORT　指定文件名排列顺序。可按下列顺序：
文件名、扩展名、路径
文件大小、文件名、扩展名
像素所占位数、分辨率、文件名
分辨率、文件名、扩展名
扩展名、文件名、路径

MOUSE　指定鼠标显示方式为方块或箭头。

DITHER　设置在建立成组图像时所用的抖动方式。抖动用于增加颜色一致性。不均匀抖动效果较好。

FILESHOW　确定显示哪些文件属性（文件扩展名、图像分辨率、每个像素所占位数、文件大小）。

Alias　设置图像校正（ANTIALIASING）级别。默认不用校正。使用水平校正可提高像素减少后的图像质量。

三、看图命令

在看图时可人工调整调色板。每次调整后，调色板将根据原图重新计算。

ESC　退出查看方式。

回车　退出单文件查看方式；在幻灯显示时转下一图片。

空格　看单个图时返回文件屏幕；若显示的图像与原图不同，并且用/E 开关设置了自动标尺，则回到原大小；在建图像组时显示下一图片；在文件屏幕切换文件选择状态。

ALT＋W　存一名为 GDS###.GIF 的图像文件。它不覆盖已存在文件。可用命令行参数改变默认样板“GDS”。

GWS

Graphic Workshop（简称 GWS）是由加拿大 Alchemy Mindworks 公司开发的位图图像处理软件，它能处理大部分流行的图像格式。GWS 能处理任意大小的图像，能利用 EMS、XMS 和磁盘空间。GWS 6.1t 版是共享版本。

GWS 的用户界面速度快，又容易理解。如果在运行 GWS.EXE 之前装入了正确的鼠标驱动程序，GWS 能使用 Microsoft 兼容鼠标。GWS 支持大部分流行的显示卡，能自动识别 CGA、EGA、VGA、STOCK VGA 或 Hercules 卡。若是 Super VGA 卡，则需要用命令行参数或 GWSINSTL 配置，否则默认为 STOCK VGA。

一、主要功能

- 查看图像
- 两种格式之间转化（有少量限制）
- 可在激光 LaserJet Plus 兼容或 PostScript 及多种点阵打印机上输出，在彩色 PostScript 和喷墨打印机上输出彩色图像
- 将彩色图像抖动处理为黑白图像
- 反转图像
- 旋转和翻转图像
- 改变图像大小
- 减少图像颜色和彩色抖动
- 尖化、软化和弱化等特殊效果

· 修剪图像为更小的文件
· 扫描新图像(如果有扫描仪)
· 调整亮度、对比度及色彩平衡

二、软硬件要求

· 任何PC兼容机
· 至少384K内存,最好640K内存
· 最好有EMS或XMS
· DOS 2.0或以上版本,最好DOS 3.3以上版本

三、文件格式

GWS支持大部分流行的图像格式,但只能处理位图图像。GWS支持的图像文件格式有:

1. MACPAINT 文件

只有单色文件能转化为MACPAINT文件,因为MACPAINT图像是单色的。

2. GEM/IMG 文件

GWS支持文件最多有256级灰度和24位彩色IMG文件。

3. PCX 文件

4. GIF 文件

GWS支持GIF标准的87a和89a版本。对包含多个图像的GIF文件,GWS只读取第一个图像。

5. TIFF 文件

GWS不能读由Huffman或LZW算法压缩后的TIFF文件。GWS只能读一部分彩色TIFF文件。

6. WPG 文件

GWS只能处理WPG中的位图文件。如果查看、打印或转换包含位图和矢量元素的WPG文件,矢量元素将被去除。

7. MSP 文件

MSP文件只能存放单色文件。

8. IFF/LBM 文件

GWS只能读"纯"的IFF文件,不能处理AMIGA中出现的数不清的变种。

9. BMP 文件

10. PIC 文件

11. TGA 文件

GWS只能处理一部分TGA文件。

12. EPS 文件

由GWS生成的EPS文件只能打印,不能由Corel Draw或Adobe Illustrator等应用程序读取。GWS只能读EPS文件作演示。

13. HALO CUT 文件

GWS生成的CUT格式将是2色文件(如果开始是那种方式)或者256色文件(如果初始时颜色多于2种)。

14. WINDOWS RLE 文件

15. EXE 文件(自动显示图片)

16. TXT 文件(文本文件)

TXT文件必须是纯ASCII文件,不能是字处理软件的格式。其扩展名必须是TXT。

注意:GWS只能读TXT格式的文件,不能生成TXT文件。

四、使用方法

运行GWS后,GWS列出当前目录下的全部可能的图像文件(根据文件扩展名)。你可用光标键、PgUp、PgDn、Home、End移动光标位置,也可用鼠标指定光标位置。

对所列文件,可进行以下操作:

A 对全部文件作标记
C 清除所有文件的标记
D 删除光标所在的文件
L 转到另一个盘
R 将光标所在的文件改名
S 转到DOS外壳
T 标记光标所在文件
U 去掉光标所在文件的标记
回车 选择文件或转到另一目录
ESC 返回DOS

下面介绍GWS的主要功能和使用方法:

(一)文件查看

要看文件内容,先将光标移到要查看的文件名,然后按回车键。若用鼠标,则在要查看的文件名位置按二下右键即可。

图像显示后,可用光标键上下左右移动图像。仅用光标键只能微量移动图像。如在按光标键时按住 SHIFT 键,则每次可移动屏幕一半大小的图像。按 ESC 或鼠标右键返回主菜单。

1. 选择显示方式

通常 GWS 选择最佳的屏幕方式显示图像。如果在选择文件进行显示时按住 CTRL 键,你可控制屏幕方式,按你的要求显示(显示卡必须支持多种显示方式)。

注意:在移动光标时不能按住 CTRL 键;在按回车选择显示文件时必须按住 CTRL 键,等待文件读完后菜单才会显示。

2. 调整图像颜色

在 16 色和 256 色显示方式显示图像时,可调整图像的颜色。按[r]和[R]键可增加或减少图像中的红色含量;按[g]和[G]键可调整绿色含量;按[b]和[B]键可调整蓝色含量;按[i]和[I]键可调整图像亮度;按[c]和[C]键调整图像的对比度;按[=]键恢复图像的原状态。

注意:调整只影响显示图像,但不影响存放在盘上的文件(除非将改变后的图像存到新文件中)。

3. 保存调整后的文件

在按 ESC 键退出显示方式的同时按住左 SHIFT 键,将弹出文件格式菜单。选择一种格式,你就可以保存颜色调整后的图像。新文件的文件名是在原文件名前加"A_"。例如你调整了 PICTURE. GIF,保存的文件为 A_PICTUR. GIF。事实上,你可以其它任何可用格式存放图像。

当出现文件格式菜单时,若按 ESC 键则不保存。

4. 调整颜色

如果图像的颜色比显示卡能显示的颜色多,GWS 将弹出一个菜单,请你指明如何解决颜色问题。当按回车键选择时,若同时按下左 SHIFT 键,也将显示该菜单。可用的选项将随显示卡的类型和原图像的颜色数量而变化。

解决办法主要有:转灰度、抖动处理、转黑白等。你可根据需要选择相应的菜单。

(二)打印——F1

GWS 内置 POSTSCRIPT 和激光打印机驱动程序(包括彩色 POSTSCRIPT 打印机和激光 Ⅱ、Ⅲ 系列打印机)。如想用点阵或喷墨打印机,就需要外部打印驱动程序。

注意:如在激光或点阵打印机上打印 PostScript 数据,将得到毫无意义的 ASCII 文本。

在激光打印机上可使用四种分辨率打印,当然打印大小也有四种。具体需要你试验。

(三)转换——F2

GWS 可将某些格式的文件转换为其他格式的文件。新文件名与原文件名相同,但扩展名不同。例如,将 PICTUER. MAC 转换为 IMG 文件,新建文件是 PICTURE. IMG,原文件不受影响。

可以整批转换任意类型的文件。对于 GWS 不能转换的文件,GWS 将自动忽略。转换时信息显示在屏幕的底部。

当目标格式能处理的位数比原文件少时,GWS 不能直接转换。例如,不能直接转换 24 位的 Targa 文件为 8 位的 GIF 文件。要进行转换,必须先用 F9 减少图像的颜色。同样,将彩色文件转换为单色文件,需使用抖动。

四、抖动——F3

抖动是一系列变换过程,通过这些变换可将彩色图像转化为小巧玲珑的黑白图像,以便在单色屏幕或激光打印机上输出。

进行抖动的原文件不能是单色图像。

在查看图像时也可进行抖动。

该功能只能将彩色图像转化为单色图像。

抖动的方法有四种。最简单最快的方法是 BAYER。其余三种是 FLOYD-STEINBERG(速度快)、STUCKI(效果好)和 BURKES(中等)。这三种方法还可以是 UD(单方向)和 BD(双方向)。

抖动后生成的新文件是在原文件名前加

"D_"。

(五)取文件信息——F4

该功能用于显示一个或多个所选文件的基本信息。另外,它还将告诉你文件在内存里解压后需要多少内存。

有些文件包含的信息比在正常GET INFO窗口内能显示的要多。例如,TIFF文件可包含对它负责的艺术家的名字、建文件的软件名等等。显示当前文件的信息后,再按F4可得到这些详细信息。有关GIF、TIFF或IFF/LBM文件的信息往往是有用的。

(六)修剪(CROP)——F5

该功能提示你选择目标文件类型,然后在抖动后的单色修剪屏幕上显示你所选择的文件。不管实际图像有多大,GWS都将其限制为屏幕大小。初始时,图像四周将画一框。如果按住左SHIFT键,光标键将调整方框的左上角。如果按住右SHIFT键,光标键将调整方框的右下角。

注意:必须首先使用下键和右键,然后才能用上键和左键。

按F10将修剪后的图像存放到一个新文件。新文件名为在原文件名前加"C_"。扩展名由你所选的目标格式决定。

(七)反转——F6

该功能可建立任何图像的反转片。新文件名由原文件名前加"R_"组成。如果反转彩色图片,将得到一张彩色负(底)片。

(八)变换——F7

按F7将弹出一个菜单,菜单提供了五种图像变换。可以按90度增量旋转,也可水平或垂直翻转。这些功能对任意数量颜色的图像都适用。

注意:当图像很大,需要使用虚拟内存时,旋转90度和270度将花很长时间。

变换后的图像将存入一个新文件。该新文件名是在原文件名前加"T_"。这样,经过任一种变换后,PICTURE.GIF将变成T_PICTUR.GIF。如果旋转后又进行翻转,它将变成T_T_PICT.GIF。

(九)大小(标尺)——F8

该功能可将图像变为原来的25%~50%或者为指定的大小。当改变图像大小时,原文件不变,生成的新文件其文件名由前缀"S_"加原文件名组成。

可用的方式有三种:按比例、变形和按文件大小。按比例,即在两个方向按同一比例改变。变形,即在各个方面可按任意的百分比放大或缩小。按大小,即不管是什么百分比都将保持图像的像素数量不变(要求像素数量在16至32767个范围内)。按F8可改变方式。

(十)效果——F9

该功能用于对彩色图像文件进行特殊效果处理。

它包括七个子功能,它们都具有批处理功能。目标文件是在原文件名前加"X_"。

注意:这些功能要求有一定的内存。

下面介绍这七种特殊效果:

1. 减少颜色(COLOUR REDUCTION)

该功能用于建立一个比原文件颜色少的目标文件。例如,用该功能可将256色的文件变为16色文件。特别是可将24位真彩色文件转化为256色文件。

不管如何,减少文件中的颜色会损失部分图像信息。颜色减少最简单的形式是"重映射"(REMAPPING)。这意味着目标图像具有可能的最好的调色板,所有在其中的像素被替换为那模式中的颜色。但这结果并不总是能吸引人。

该功能中也可用颜色抖动,这将产生更好的结果。抖动还可以将24位的文件变为8位的文件,而对细节和颜色分辨率损失很小。

2. 灰度(GREY SCALE)

该功能根据彩色原图像建立一个灰度级的目标图像。颜色的位数保持不变。

3. 尖化(SHARPEN)

该功能用于建一对比度更明显的目标图像。

4. 软化(SOFTEN)

该功能用于建一对比度更小的目标图像。

在减少扫描图像的底纹效果时,该功能非常有用。

5. 波纹(SMUDGE)

该功能用于建一目标图像,使它看起来象通过水珠看到的图片。

6. 层次(SPATIAL POSTERIZATION)

该功能将建立一个由大方块组成的图像。这就象电视新闻中为了保密起见将人的脸模糊化。

7. 提升颜色到 24 位

该功能用于将颜色较少的文件变为一个 24 位的文件。

(十一)扫描——F10

如果在安装 GWS 之前装入了正确的扫描仪驱动程序,该功能可扫描图片。

选择扫描功能后,将根据扫描仪驱动程序弹出可用扫描功能的菜单。

五、命令行参数

若不加命令行参数运行 GWS,则使用由 GWSINSTL 配置的默认设置。如想临时改用其它设置,可用命令行参数。一般来说,只在特殊情况下使用命令行参数。

想查看 GWS 完整的命令行参数,请运行:

GWS ?

在使用命令行参数时,注意各选项之间用空格隔开。选项是大小写无关的。譬如,下列命令是合法的:

GWS /SVG /vir /Psc

这命令告诉 GWS 用 super VGA 卡、虚拟内存和彩色 PostScript 打印机。

若要在 DOS 和 WINDOWS 下使用,可将命令行选项加在 WINDOWS 的 PIF 文件中。

GWS 的功能还有许多,由于篇幅所限不一一介绍。若有兴趣,请参考软盘上的使用说明。

ALCHEMY

ALCHEMY 是由 Handmade 软件公司于 1993 年推出的 DOS 图像查看处理软件。ALCH386 是保护模式下的版本。它们有一个菜单界面 GUI,使用 GUI 可省去你记烦琐的命令和选项。

ALCHEMY 的主要特点是:

1. 支持真彩图像;
2. 支持图像文件格式特别多;
3. 图像显示速度快。

ALCHEMY 的用法是:

alchemy [-options] inputfile [outfile]

基本选项有:

-$	保留内存
-x	显示图像状态
-	不对输出文件名加前缀
-h	显示帮助信息
-=	设置(override)输入类型
-O	覆盖已存在的文件
-?	显示程序信息
-Q	安静(没有状态信息)
--w	允许警告
--	允许通配符方式

输出文件支持的图像格式有六十种:

--A	ADEX
-M	Alpha BMP
--a	Autologic
--R	AVHRR
-B	Binary (BIF)
--l	Calcomp
--c	CALS
--p	Cubicomp

--C Dr. Halo CUT
-e Enc. PostScript
--m ER Mapper Raster
--e Erdas Image
--F First Publisher
--f FOP
--g Gem VDI Image
--g GIF
--G GOES
--h Hitachi Raster
-p HP RCL
-r HP RTL
--H HP-48sx
--j HSI JPEG
-l HSI Palette
-r HSI Raw
--i IBM Picture Maker
-i IFF/ILBM
--Q Img Software Set
--J Jovian VI
-j JPEG
--L Lumena CEL
-m Macintosh PICT
--t MacPaint
--M MTV
-L Multi-Image Palette
-O OS/2 BMP
-A PCPaint/Pictor
-p PCX
-P PDS
-K Portable Bitmap (PBM)
--u Puzzle
--q Q0
--D QDV
--T QRT Raw
-R RIX
--s Scodl
-n SGI Image
--S Spot Image
-K Stork
--N Sun Icon
-s Sun Raster
-a Targa
-t TIFF
--u Utah Raster Toolkit
-T VITec
--l Vivid IMG
-w Windows BMP
-W Word Perfect Graphic
--b XBM
--x XPM
--w XWD

颜色输出选项有:

-b 将图像转为黑白
-8 写最多 8 位(每个像素)的调色板文件
-15 写每个像素 15 位的高彩色文件
-16 写每个像素 16 位的高彩色文件
-24 写每个像素 24 位的真彩色文件
-32 写每个像素 32 位的真彩色文件
-c[0—256] 建一具有指定调色板大小的图像
-C[filename] 使用 undercolour removal 文件
-d[type] 用指定算法抖动输出图像
-E 优化输出图像,与 EGA 显示一致
-f[filename] 从文件中读取调色板
-F[filename] 使用文件中的假彩色调色板
-G[iop][gamma] 指定输入图像、输出图像或调色板的 gamma
-N 负图像
-S[type] spiff 图像
-u 使用统一调色板
-z 改变调色板选择、排序和交换

标尺(大小)输出选项有:

-^ 翻转图像
-+ 保持图像比例
-X[type]n 将图像调整为新的水平大小

-Y[type]n　将图像调整为新的垂直大小

-Dn　指定长宽比例

-Dn n　指定图像分辨率(单位 DPI)

显示选项有:

-_x y　移至(x,y)处查看

-v[resolution]　在 8 位显示器上显示图像

-V[resolution]　减少图像以适合屏幕大小和查看

--v[resolution]　在真彩显示器上查看图像

--V[resolution]　减少图像以适应真彩显示器

QPEG386

QPEG(即 Quick jPEG)是 MS-DOS 的 JPEG 图像文件浏览器。它比其它 JPEG 浏览程序要快。

QPEG 386 1.6A 是由德国 Oliver Fromme 于 1994 年推出的,它要求 VGA 显示器和 80386 或更好的 CPU。MS-DOS 5.0 或以上版本。

除 JPEG 文件格式外,QPEG 还支持下列图像格式:

1. Targa(TGA)
   * 真彩(24 和 32 位)、高彩(15 和 16 位)、灰度级或带调色板
   * 压缩和不压缩
   * 支持各种显示方式
2. GIF
   * 隔行和非隔行
   * GIF87a 和 GIF89a(仅 87a 子集)
   * 对多图 GIF 文件只显示第一个图
3. PCX
   * 具有标准调色板的 1 位和 4 位图像
   * 具有扩展调色板的 8 位图像
   * 24 位真彩
4. BMP(WINDOWS)
   * 1 位单色(具有标准调色板),不压缩
   * 4 和 8 位(具有标准调色板),不压缩或 RLE/8 压缩
   * 24 位真彩,不压缩
5. BMP(OS/2)
   * 1、4 和 8 位(具有标准调色板),不压缩
   * 24 位真彩,不压缩
   * 支持新的多图格式(BA-BMP)
6. IFF/ILBM(LBM)
   * 1 至 8 位(具有标准调色板),24 位真彩,增强的 DP2
   * 压缩和不压缩(ByteRun-1)
7. PNM(PBM、PGM、PPM)
8. Photo-CD(PCD)

一、主要特点

1. 速度快,能利用 80386/486 处理器的先进特性。

2. 具有快速预演功能。

3. 支持标准 VGA 卡(320×200×16,640×480×16,320×200×256)。

4. 支持多种 SVGA 卡(符合 VESA 标准)。

5. 支持真彩色(16M 色)、高彩色(32K 色)、256 色(或灰度级)和 16 色。

6. 可浏览比屏幕分辨率高的图像(要求 EMS 和/或 XMS)。

7. 不用装入或解码即可改变图像分辨率(有一定限制)。

8. 不需要协处理器。

二、交互方式

运行 QPEG386 即可进入交互方式。QPEG386 的图形用户接口很直观,主要命令有:

F1　显示各种键盘功能
?　显示看图像时可使用的按键及功能
ALT+X　退出 QPEG386
*　设置文件信息显示/不显示
!　是否快速预演
$　是否为灰度方式
#　是否为自动分辨率
光标键　移动光标
A~Z　移到下一个匹配的文件
回车　看图像/改变目录
空格　标记/不标记当前图像
SHIFT+ENTER　看已作标记的图像
+/-　改变显示方式
DEL　删除当前文件
INS　拷贝当前文件
SHIFT+DEL　删除全部标记文件
SHIFT+INS　拷贝全部标记文件
ALT+E　编辑文件说明
ALT+D　转到 DOS 外壳

在看图时可用的按键有：
光标键　浏览图像
回车或 N　看下一个图像
空格　标记/不标记并且看下一个图像
退格键或 P　看前一个图像
+　增加分辨率(缩小)
-　减少分辨率(放大)
I　显示图像信息
R　刷新
F　转到新文件
ESC　回到目录屏幕(要求输入文件名)
ALT+X　立即退出 QPEG386

三、命令行方式

QPEG386 还可用作命令行浏览器(没有图形用户接口)。其命令格式是：

QPEG386 [<option>] [<filename>[.JPG]…]

其中：filename 是文件名或目录名，可用通配符("*","?")。

可用的选项有：
/?　显示帮助信息
/n　使用显示方式 n
/L　列出全部可用的显示方式
/G　强迫灰度显示
/K　显示图像后立即退出，不清屏
/C　清屏并退回到文本方式
/Iname　使用辅助的 INI 文件"name"(默认只用 QPEG386.INI)(若 name 为"-"，则不装 INI 文件)
/Fname　使用配置文件"name"(默认 QPEG386.CFG)
/Ssecs　幻灯方式延迟时间(默认 10 秒)
/@name　从列表文件"name"中取图像文件名

QPEG 的选项可存放在环境变量 QPEGCMD 中。显示卡及显示方式在 QPEG386.CFG 中定义(用 SETUP 程序)。

有经验的用户应该了解一下初始化文件 QPEG386.INI。QPEG386.INI 是标准 ASCII 文本文件，它提供许多可改变 QPEG386 行为的可能，甚至可设置一些高级特性(如自动选择显示方式)。

四、注意事项

1. QPEG386 并不能处理 JPEG 图像的各种版本。它只能解码与 SFIF 标准一致的文件。

2. 最大的图像宽度为 4000 个像素。QPEG386 不能还原更大的图像。图像高度不限，但必须有足够的 EMS/XMS，否则不能浏览图像。

3. 要使用 VESA 标准的高彩色和真彩色方式，VESA BIOS 扩展(或 VESA VBE/TSR)至少为版本 1.2(用 VESATEST 可查 VESA VBE/TSR 的版本)。对有些显示卡使用驱动程序 UNIBE 或 UNIVESA 可兼容 BIOS VESA 1.2。



电脑测试工具(一)

能　强

如果你准备购买名牌机,由于这些机器一般经过24小时或48小时的严格测试,确定电脑没有问题后才出厂,因此一般不会有什么毛病,当然你得付出更高的价钱。如果你准备购买兼容机,情况就不大一样了。这些电脑多数只测试了几分钟就完事了,这不足以知道它们是否运行正常。这就需要有专门的工具帮你测试你的系统,以确定电脑是否有毛病,机器性能怎么样,与相应档次的名牌机性能相比较是好还是差。目前这样的工具很多,如PCBench、Qaplus(包括Power Meter)、Syschk、Checkit、Snooper、Comptest、Tellme、Manifest、Mips、Atpect、Sysinfo、Speed 2.0、PC Check、Memtest等等。这些工具中,有些是进行全面测试的,有些只测试机器的性能,而有些只能进行单项测试,如只测CPU/NPU、内存、硬盘。由于各种测试工具的使用方法一般比较简单,因此本文主要介绍它们的功能和特点。

本文介绍的测试工具主要有Speed 2.0、Sysinfo 8.0、Qaplus 5.15(Power Meter 1.81)、PCbench、Syschk、Checkit、Snooper、Wintech等。

一、Speed 2.0

Speed 2.0是由Landmark公司于1990年推出的。不带任何选项运行Speed 2.0即可得到其各选项的简单使用说明,按任一键进行测试。

Speed测试电脑的主要性能:CPU/FPU的有效速度和显示速度(circuitry)。

Speed最好在彩显系统中运行。如果在单显系统中运行,CPU类型或速度标尺在远处将区分不清楚。

1.CPU/FPU测试

CPU/FPU速度显示的性能是相对于具有6MHz 80286/80287浮点数字协处理器的IBM AT而言的。例如,如果Speed显示的CPU速度是22.53MHz,表示一台IBM PC/AT必须以22.53MHz的速度运行才能达到该机器的计算性能。如果显示的FPU速度为40.25MHz,表示IBM PC/AT必须运行速度为40.25MHz的80287浮点协处理器,才具有该机器浮点计算性能。该速度并不是实际CPU/FPU时钟速度。

在彩显系统中,CPU类型的背景色分别是:8088/8086为金黄,80286为绿,80386为蓝,80486为红。注意:Speed 2.0不能测出奔腾CPU(Speed 3.0可测出奔腾,但笔者手头没有)。

仅当安装了浮点协处理器或有内置浮点协处理器,才能测FPU的速度。若可能,还将显示芯片的制造厂家(如:Intel,AMD,Cyrix,ITT)。注意:80486有内置FPU。测试表明内置FPU体系有更高的性能。

Speed连续测试CPU和FPU。如果并行运行其它应用或改变时钟速度,将影响测试显示速度。

在测试时,CPU和FPU的速度值会稍有变化,这不表明系统时钟走时不准,而是结果稍有误差,偶尔中断会占用CPU时间。

要得到最准确的结果,最好不装任何驱动程序和驻留程序。

2.显示测试

显示测试检查从CPU到显示内存的"纯"数据传输速度。Speed能查出大多数流行显示适配器的芯片类型和制造厂家,并将它们显示在屏幕上。如果不能确定制造厂家,则显示通用类型,如

Monochrome(单色)、CGA、EGA 或 VGA。

显示测试结果受显示适配器设计、CPU 速度和主板设计影响。例如,有些系统 I/O 总线速度快,并允许快速将数据传到显示适配器。而有些系统CPU 速度很快,但 I/O 速度慢,这就降低了显示速度。

如在慢速系统上,快速显示适配器的速度难以得到利用。另一方面,慢速显示适配器将降低快速系统的性能。

Speed 测显示速度只有一次。主要原因是测显示速度将影响显示效果。

3. 主要特点

①测试结果除显示数据外还用颜色表示,这样站在远处也能区分得清楚(标尺不同时颜色不同)。

②测试以 IBM PC/AT 为标准,标准很稳定,结果自然更准确。

③以固定标尺的图形显示结果,并且连续测试,更新屏幕显示结果。这样就可实时显示当回路访问或其它多任务程序激活时,机器性能的下降幅度。这一点与其它测试软件,如 Sysinfo (SI)、MIPS、QAPLUS(含 Power Meter)和 Checkit 完全不一样,它们只测试一次。

④Speed 只测试系统主要性能的好坏,而不是挑你的系统有什么毛病。

二、SYSINFO (SI)

SYSINFO 8.0 是 Norton 实用工具包中的一个软件,它是由 Symantec 公司开发的。Sysinfo 的主要功能是报告系统配置(硬件、内存、网络、磁盘驱动器等等)和测试系统性能。

SYSINFO 能识别并报告全部标准 PC 系列机器。另外,还能识别 PC 中的部分特殊型号(如 3270-PC)以及许多 PC 兼容机,但不能识别全部现有的 MS-DOS 电脑。

如何测试系统性能?

1. CPU 速度

该功能用于测试 CPU 速度。屏幕最上面显示你的 CPU 速度,下面显示用于比较的 CPU 的速度,计算标尺(Computing Index,简称 CI)是相对于标准 IBM PC/XT 4.77MHz 的速度。例如,CI 2.0 表示比原 XT 快两倍。

2. 硬盘速度

该功能测试硬盘速度。如果有多个硬盘,可选其中任一硬盘进行测试,然后再测试另一个。

SI 只测物理硬盘(不是"逻辑"分区)。这是低级测试,因此使用磁盘优化并不影响该性能。但设置较好的磁盘交叉系数可提高磁盘传输率。

图形最上面的条说明硬盘的速度,下面表示其它常用系统的磁盘速度。磁盘标尺(Disk Index,简称 DI)是相对于 IBM PCI/XT 磁盘的速度。

除了图形外,还有三项测试结果:

①平均寻道时间

②相邻道移动时间

③数据传输率(该值可通过优化得到提高)

3. 整体性能

该功能即将 CPU 速度和硬盘速度的测试结果进行合并。注:如果有多个硬盘,只能选其中的一个。

整体性能也是相对于 IBM PC/XT 来表示的。

4. 网络性能速度

该功能用于测网络速度。如果与多个网络盘相连,则可选择其中任一盘进行测试。

Sysinfo 执行读写测试并以条形图的形式显示结果。

Sysinfo 除了测试系统性能外,还能报告系统的配置和状态,这些信息也是非常有用的。例如从"系统总结"中可看出机器名、BIOS、主 CPU 类型和主频、数字协处理器类型、显示适配器类型、鼠标类型、软盘数量和容量、硬盘数量和容量、基本内存、扩充内存、扩展内存大小、总线类型、串口数量、并口数量、键盘类型、操作系统等等。你可以检查一下 Sysinfo 显示的结果与厂商标明的是否一致。若不一致,则应找厂商解决。

三、QAPLUS

QAPLUS 是由 DiagSoft 公司开发的专业测试软件。QAPLUS/FE 05.15 版是于 1994 年推

出的。它全面测试你的系统,包括主板、内存、显示卡/显示器、硬盘、软盘、键盘、通讯口(串口)、并口、点设备、SCSI设备、CD-ROM等。它带有系统性能测试软件Power Meter,全面测试系统的性能。另外,它还能报告系统信息(包括内存使用情况、设备驱动程序、DOS环境、IRQ/DMA、硬件配置等)、进行CMOS修改、磁盘格式化、文件编辑等。事实上,QAPLUS是这几年来北京中关村各兼容机生产销售公司最常用的测试工具。

Speed和Sysinfo也是用得较普遍的软件,但它们只能测试部分性能,并且不能确定系统是否有故障。Speed只能测试CPU/FPU和显示卡/显示器的速度(性能),不能测试内存、硬盘等,而Sysinfo也类似,只能测CPU、硬盘、网络等性能,报告系统配置及状态。

QAPLUS包括四大功能:①诊断;②系统信息;③报告;④实用程序。

诊断功能用于测试系统各组成部分,包括快速测试、单个测试和测试参数三个子功能。快速测试用于测试各主要系统组成部分;单个测试用于测不同的系统模块;测试参数用于设置各种测试选项。

系统信息用于显示内存图、设备驱动程序、DOS环境、IRQ/DMA及硬件配置情况。

报告用于打印各种系统信息。

实用程序包括许多实用工具,如通讯口调试程序、RAM芯片定位、磁盘格式化程序、CMOS修改程序、硬盘实用程序、SCSI实用程序、软驱诊断程序、软驱磁头清洗程序、Power Meter性能测试程序、文件编辑器、文件比较程序、系统信息和诊断结果报表程序。另外还可转到DOS外壳。

下面介绍如何用QAPLUS诊断你的系统。

1. **主板**(System Board)

主板检测CPU、NPU、BIOS、总线类型、CMOS时钟等信息。主要诊断CPU、中断控制器、DMA传输、NPU、时钟/日历、喇叭、EISA总线等是否运行正常。有些项目还有子项目,可按[TAB]键选择测试项目,设置测试时间、范围等参数。

选择测试项目后,按回车键即开始测试。在测试时,若指定的硬件不存在,例如你所用的机器是ISA(PC/AT)总线,而指定诊断EISA总线,则QAPLUS显示"NOT AVAILABLE"。若诊断结果正常,则显示"PASSED"。若诊断结果有错误,则显示"FAILED"。若你中止诊断,则显示"ABORTED"。若无设测试,则显示"SKIPPED"。全部测试完成后,显示"Testing Completed",这时按任一键即可回到菜单。若想再看一下刚才的诊断过程和结果,可按F2键。

有些项目的诊断还需要你的协助,如PC喇叭的声音是否正常只能靠你去判断。

2. **内存**

内存测试包括基本内存、扩展内存和内部Cache的诊断。用小键盘上的[+]和[-]键可选择测试的内存。

要确定测试的项目或修改测试范围等参数,请按[TAB]键。

3. **显示器**

选择该项测试后,屏幕显示出你所用系统的显示卡类型、BIOS名字、文本方式基地址、原方式、显示内存大小、EGA开关及可用显示方式列表。

显示器主要诊断在各种显示方式,能否正确显示各种字符、显示属性、图形、模式、颜色、各显示页以及显示内存是否正常。

4. **硬盘**

选择该项目后,屏幕显示出第一个硬盘的参数。若有多个硬盘,可按小键盘上的[+]和[-]键进行选择。

硬盘,主要诊断控制器、寻道、校验、读写等是否正常。

在诊断之前,还可设置多种参数,如起始道号、终止道号等。

5. **软驱**

选择该项目后,屏幕显示第一个软驱的参数。若配有几个软驱,可按小键盘上的[+]和[-]键选择。

软驱主要测试寻道、顺序和随机读写、校验、写保护、换盘等是否正常。

在诊断之前，也可设多种参数。

6. **键盘**

键盘包括自检、键盘中断、换档键和按键四个部分。这四个部分中除自检由 QAPLUS 自动完成外，其它都需要你按键或判断。

7. **通讯口**

选择该项后，屏幕显示第一个串口的基地址及打印机类型(若安装的话)。若有多个串口，可按小键盘上的[+]和[-]键选择。

通讯口主要诊断数据通讯路由、内部循环、波特率、中断和打印机(若接了打印机)。

在诊断前，可设置基地址和打印机类型。

8. **并口**

选择该项后，屏幕显示第一个并口的基地址及打印机类型(若安装的话)。若有多个并口，可按小键盘上的[+]和[-]键选择。

并口主要诊断数据端口、外部循环、中断和打印机(若接了打印机)。若有必要，可设置端口基地址和打印机类型。

9. **点设备**

点设备主要指鼠标、游戏操纵杆等。若有多个点设备，可按小键盘上的[+]和[-]键选择。

点设备只测试其功能是否正常。

10. **SCSI 设备**

若你使用了 SCSI 接口，则可进行该项测试。目前的系统大多使用 IDE 接口，使用 SCSI 接口的比较少。

该项用于诊断用 SCSI 接口的各种设备，包括：硬盘、磁带机、CD-ROM 等等。按小键盘上的[+]和[-]键可选择要诊断的设备。

11. **用户诊断**

该项用于运行最多 15 个单独的程序进行测试。如果测试输出标准的 DOS 错误代码，这些代码将记录在测试日志中。

在运行用户诊断程序之前，必须在文件 USERDIAG. CFG 中包括这些程序的信息。USERDIAG. CFG 是 ASCII 文本文件，可由实用程序中的文件编辑器建立或修改，也可由任一 ASCII 文本处理软件建立或修改。对每一个要运行的测试必须包括以下三项内容：

程序名(. COM 或. EXE 文件)

测试说明

命令行参数

例如，USERDIAG. CFG 文件包含如下内容：

NICTEST. EXE：测试网络接口控制器；280h

BBSMODEM. EXE；9600 Baud 5 Line Modem；5

TESTL. EXE；Generic 1；

TEST2. EXE；Generic 2；

TESTALL. EXE；CMD 1；1

TESTALL. EXE；CMD 2；2

TESTALL. EXE；CMD 3；3

测试程序的所有信息必须在同一行上，每项之间用分号隔开。

12. **CD-ROM 设备**

在该项测试之前，首先要安装 CD-ROM 的设备驱动程序(由生产厂商提供)和 Microsoft 的驱动程序 MSCDEX. EXE。

CD-ROM 的测试与软驱测试很相似，但它没有损坏的可能性(因为 CD-ROM 是只读的)。

CD-ROM 的测试包括驱动器复位、传输率、线性访问、随机访问、退出 CD、音乐 CD 播放等。

系统诊断介绍到此为止，要真正了解各项诊断的含义，应具备一定的电脑知识。对大多数人来说，只要使用快速诊断功能进行诊断即可。若 QAPLUS 报告测试结果失败，或报告的系统配置与说明的不一致，则应找厂商解决。

对许多人来说，QAPLUS 还有一个非常有用的实用工具，那就是 Power Meter。这是一个系统性能测试软件，它对系统的各个方面都能进行非常全面的性能测试。目前 Power Meter 1. 81 版是国外常用的性能测试工具之一。

进入 Power Meter 后，首先请你输入机器标识号(ID)、说明和你的名字。这用于保存测试结果时记录这些信息，以备查。若不想记录，可不输这些信息。输入这些信息后，显示出主菜单。主菜单包括：系统(system)、CPU/Mem(CPU 和内存)、磁盘(Disks)、显示卡和显示器(Video)、电池(Battery)、自动执行(Auto)、帮助(Help)、实用

命令(Utils)、退出(Quit)。除了主菜单外,还显示当前的系统配置和正进行的测试项目。

Power Meter 的测试内容实在太多了,它可进行多种模拟测试,如:表处理软件模拟、字处理软件模拟、数据库应用模拟、CAE/CAD 模拟等等。本文只能介绍几个常用的测试,如 MIPS 测试等等。

1. **综合硬件测试**(Aggregate Hardware Test)

目的:测试系统执行操作系统无关应用程序的能力。

结果:测试结果是按 PMU(Power Meter Unit)为单位显示的。该值是系统各组成部份的性能的加权平均。各部份比例为:系统内存,20%;扩展内存,10%;综合 CPU/内存测试,30%;综合磁盘驱动器测试,20%;综合显示器测试,20%。

2. **模拟测试综合**

目的:测试系统执行各种应用程序的综合能力。

结果:结果是各种模拟测试(包括表处理、字处理、数据库和 CAE/CAD)结果的平均值。

说明:如果你主要将该系统用于表处理,可只进行表处理模拟测试,依此类推。

3. **综合 CPU/内存测试**

目的:得到各子系统的综合性能。

结果:其结果是由下列各部分按比例加权平均得到的:Dhrystone 测试,50%;Sieve 测试,40%;Whet Stone 测试,10%。

4. **MIPS 测试**

目的:获得 CPU 每秒钟能执行的指令数目。

结果:测试结果以 MIPS 为单位,MIPS 即每秒百万指令值。

5. **Dhrystone 测试**

目的:测试系统完成各种 CPU 直接计算的能力。这些工作包括统计、商业数据处理、字处理、表处理等等。

结果:结果是以每秒千个 Dhrystones 为单位的。

说明:由于它执行各种 CPU 指令,因此结果比较符合实际使用的情况。

6. **Whetstone 测试**

目的:测试系统进行浮点计算的能力。

结果:以 Kwhets/Sec(即每秒千 Whetstones)为单位。

7. **筛选测试**(Sieve Test)

目的:测试系统进行整数计算的能力。

结果:以秒为单位。

8. **综合磁盘测试**(Aggregate Disk Test)

目的:测试磁盘驱动器的综合速度。

结果:以 PMU 为单位。该值由下列各项测试加权平均求得:顺序寻道测试,20%;随机寻道测试,30%;数据传输率测试,50%。该结果不包括 DOS 文件级 I/O 测试。

9. **数据传输率测试**(Data Transfer Rate Test)

目的:获取磁盘驱动器非机械(电子)方面的效率。

结果:以 KB/Sec(每秒千字节)为单位。

10. **综合显示测试**(Aggregate Video Test)

目的:获得显示器的综合能力。

结果:以 PMU 为单位。若在文本方式,其值由字符输出和滚动测试决定;若在图形方式,由字符输出和滚动、像素输出这二项测试值平均。

11. **电池耐用测试**(Duration Test)

目的:测试电池连续供电的时间,确定电池是否够用。

结果:以时间为单位。

说明:一般只在便携机中使用。

12. **实用功能**(Utils)

该功能用于选择测试项目,设置测试用的驱动器和显示方式,打印测试结果,保存测试结果等等。

Power Meter 的功能还有许多,由于篇幅的限制,不再赘述。对此感兴趣的读者可参考 QAPLUS 的使用说明。

(待续)



在本期即将付印之际，本刊收到了不少读者来信或来电，对本刊第一期提出了许多宝贵意见，也寄来了不少稿件。为此，我们决定对本期作一定的调整，同时对部分具有代表性的或具有一定参考价值的意见作一答复。

问：第一期第50页狮王的跳关秘技是否有误？

答：由于排版印刷的原因，数字"1"和小写字符"l"难以区别，实际按键应该是"L"。

问：欧美游戏由于中文译名不统一，无法确定原外文游戏名，能否做些改进？

答：本期大部分游戏若有外文名均已增加了外文。今后，我们一定将全部外文游戏加注外文名。

问：我们不赞同《电脑知识系列谈》中的某些观点，如486≠386＋387＋8KCache等。

答：本观点是本文作者韦斌先生的个人意见，若需要进一步探讨，可与本文作者联系。

问：关于游戏新旧的问题

答：关于游戏的新旧比重，我们是经过反复分析的，游戏好坏最主要的是它的内在质量，而不在于时间上的新旧，但本刊会尽量增加一些新游戏的。

TOP TEN

各位玩家：

当今各色排行榜比比皆是，令人眼花缭乱。它们大多为流行歌曲榜或是商品销售榜。人们通过排行榜可以了解到当前社会的流行趋势，而企业也可以通过排行榜看到人们的爱憎，从而重新确定企业的下一个目标、制订新的计划。

"TOP TEN"栏目是中国第一个GAME排行榜，目的是让身为玩家的您了解玩友们的动态，并让您知道目前GAME的烈性趋势。GAME文化本身就是一种信息的交流。"TOP TEN"将让玩家们更宏观地进行交流，而软件公司亦可以从本栏目中感应到GAME风格和趋向，以便更好地为玩家们服务。

本栏目是一个让玩家们参与的栏目，主要靠您的投票。投票方式如下：

首先，请您着眼于您手上最新的游戏，但游戏新一些并不意味着让您放弃您的个性，喜欢什么，就大声地告诉我们和大家。

其次，将您每个月的厚爱郑重地写在信封的背面，不必标注所选GAME的名次，因为我们是以得票数的多寡来评定游戏的榜上位次的。

最后，贴足邮票，写上《大众软件》的信箱地址，并在信封的左下角注明"TOP TEN"字样，然后温柔地把它放入邮筒。切记：请您一定在信封的右下角写清您的姓名、地址和邮编。我们每月将向前十位投榜者赠送神秘的纪念品，不要拒绝!!!

"TOP TEN"每月刊出当月的最新榜单，包括：前十名GAME的大名和简短介绍（详细玩法、攻略在别的栏目中会有登载）、第十一名至第二十名GAME的大名。同时，我们将前十名投榜者的大名登出（以邮戳时间为准），以便您查收奖品。

这是中国之最的"TOP TEN"，这是您的、我的、我们大家的"TOP TEN"。新生的它有待于您的支持，抛掉您独自一人流浪江湖的行侠作风吧，您需要与战友们并肩作战了；我们需要您无私的帮助！

参与吧，玩友们！用您玩GAME的热情与毅力，让咱们携手共创"TOP TEN"！

致礼

留意：

· 排行截止日期为每月20日。

榜主：钟以山

三好电脑厅邮购价目表

主机及其配件		NEO GEO CD 每片 150 元
土星(STAURN)带 1 张碟、火牛、一个手柄	4000 元	斗士的历史
手柄 500 元,记忆卡 450 元,视盘卡 2500 元		真侍魂
PLAY STATION 带 1 张碟、火牛、一个手柄	4000 元	饿狼传说 2
手柄 750 元,记忆卡 450 元		龙虎之拳 2
NEO-GEO-CD 带火牛、二个手柄	3300 元	侍魂
3DO(松下)带火牛、一个手柄	3000 元	痛快进行曲
3DO(三洋)带火牛、一个手柄	3350 元	94'格斗之王
手柄 230 元,S 端子线 50 元,视盘卡 2600 元		TOP HUNTER
PC-FX(NEC)带火牛、一个手柄	4550 元	ALPHA2
手柄 500 元,32 位机制转 350 元		越战 1975
220V-110V 变压器	100 元	麻雀狂列传
PC-E(NEC)带一个手柄	2300 元	魔法大决战
32-X(SEGA)	1900 元	最终任务
超任 CD(带 4 张碟)	2600 元	世界英雄 2
超任(日版原装)带火牛、一个手柄	1300 元	超级间谍
超任(美版原装)带火牛、一个手柄	1200 元	NBA 篮球
超任大手柄 190 元,超任手柄(透明连发)80 元		得点王 2
GAMEBOY(手持机)	640 元	
博士六磁碟机(16M)带火牛	1700 元	3DO CD 每片 90 元
博士七磁碟机(16M)带火牛	1700 元	
博士七磁碟机(32M)带火牛	2400 元	时空警察
UFO 磁碟机(34M)带火牛	2300 元	逃离险境
16M 扩展	700 元	街霸
超任制转(画王)180 元,AV 线 30 元,S 端子线 80 元		王子复仇
小霸王枪卡四合一(出口型 8 位套机)	240 元	美少女战士
MEGA DRIVE(SEGA 原装)	1000 元	疯狂大塞车
MEGA DRIVE(SEGA 组装)	850 元	幽游白书
SEGA 16-BIT	650 元	木星风暴
GAME GEAR(SEGA)带火牛、天线	2000 元	人体旅行
快打大手柄(SEGA)煌 200 元,SEGA 小手柄 55 元		西部牛仔

土星(STAURN)CD	每片 750 元	PLAY STATION CD	每片 800 元	3DO CD(续)
				谁杀了庄洛利
D 之食卓	(ADV)	热血亲子	(动作)	侍魂
时钟武士	(动作)	老虎机	(模拟)	星球大战
GOTHA 战役	(战略)	神秘岛	(冒险)	95 赛马
极速赛车	(模拟)	男爵大作战	(射击)	波子机
美少女雀士	(麻雀)	斗神传	(对战格斗)	怪兽象棋
幻影飞龙	(射击)	山脊赛车	(模拟)	隐形战机
VR 战士	(对战格斗)	滑稽赛车	(动作)	土星战记
足　球	(体育)	雷电传说 1、2	(射击)	机器人格斗
疯狂 USA	(模拟)	罪恶粉碎者	(3D 冒险)	奥特曼
新忍传	(对战格斗)	立体棒球	(模拟)	侏罗纪公园
排　球	(体育)	铁路 A 计划 4	(仿真)	大头仔战记
水　浒	(动作)	OLBER SLED	(冒险)	MYST
台球	(模拟)	铁拳	(对战)	迷城杀手
极上 Q 版沙罗曼蛇	(射击)	GRIFFON	(动作)	95'NBA
怪兽格斗	(对战格斗)	星际之刀	(模拟射击)	大战略
				电单车大赛

以上价格含邮费,款到三日内邮局快件发货。

邮编:100038　联系人:金增辉
地址:北京复兴路 15 号(科苑商城内)
电话:(010)8515544 转 2087 或 2014
传真:(010)4046244

SNK 公司代理——三好电脑厅特别推出

NEO-GEO-CD
主机(带一张饿狼传说 3 代光盘)
零售:3300 元　批发:3000 元
原版软件:与盗版同价

《大众软件》读者服务部软件目录

分类	软件名称	售价(元)
教学	苏琳英语家教系列 苏琳新概念英语(四册)	200
	苏琳英语家教系列 苏琳高中英语(三册)	120
	苏琳英语家教系列 苏琳初中英语(六册)	240
	英语单词神记 V3.1	80
	得力家教系列软件(小学～高中数理化;儿童/生活美语;小学～高中、新概念、TOEFL、GRE 词汇学习(带发音))	
	CSC 电脑家庭教师:小学版	1400
	初中版	1300
	高中版	1800
文字处理	"傻瓜码"汉字输入方法	80
	盘古组件(含金山皓月,WPS for Windows,双城电子表,双向英汉辞典,信息服务,名片管理)	1860
	方正家用软件(含电脑入门,输入法练习,WPS,电子词典,名片管理,计划安排,物品管理,家庭百科)	390
	CCED 5.0	560
	联想文字处理软件(LX—WP)	990
汉字系统	UCDOS(DOS 版/Windows 版)V3.1 单机版/V3.1 网络版	980/2200
	中文之星 V2.0 标准版/基础版	1180/150
	联想汉字系统(LXDOS PLUS)	178
	WPS NT 1.2 软件	838
工具	汉化 TANGO(PROTEL)软件包 V3.16 版	1100
	Borland C++3.1&Application Framework 中国版	3250
	dBASE Ⅳ 2.0(中文版)/dBASE Compiler V1.0(中文版)/dBASE Ⅴ for DOS(Windows)	1980/1400/2950
游戏	1. 坦克大决战(386 以上机型)	49
	2. 暗棋侏罗纪	79
	3. 卡耐鸡人生指南	69
	4. 富甲天下三国篇(286 以上机型)	49

· **邮购方法**:请按下述地址邮局汇款,并注明软件名称和购买份数,字迹要清晰;平邮另加 10 元邮费;需特快专递者,请另加 25 元邮费

· **联系地址**:北京市和平门邮局 66 信箱 《大众软件》读者服务部

· **电话**:(010)5266244 **传真**:(010)5266329

倚天屠龙记

大山骑士

金庸先生的武侠小说确实魅力不浅，几部名篇至今仍被视作经典。如今，智冠公司在相继推出《射雕英雄传》、《笑傲江湖》PC GAME 之后，又将《倚天屠龙记》改编为一个中文 RPG，游戏容量高达 33M，画面细腻，音效逼真，实为佳作。下面，我们将走进金庸先生的武林世界。

一、求医少林

游戏之初，张无忌身处武当山上，向六位师叔伯依次请安后，在西北厅上参见师祖张三丰。张三丰便带着无忌奔赴少林寺。

来到寺门前请小僧代为通报后，方可见到少林大师。张三丰求大师传授无忌少林九阳功，遭大师拒绝。无奈，离开少林。在寺外遇见常遇春、周芷若。谈话后，常遇春答应带无忌去蝴蝶谷求医。

二、蝴蝶谷

常遇春带着小无忌来到蝴蝶谷。先进入酒店打探入口，但客人们均不知道，只好自己寻找。离开酒店向右上方走，但见路边全是鲜花，其间蝴蝶飞舞，过去便是谷口了。

进入蝴蝶谷，发现唯一的通道——桥断了，只好返回酒店。见一绿衣人伏在饭桌上，象是醉了，问小二哥，得知那绿衣人是樵夫。与掌柜交谈，用元宝买了瓶酒喝了，掌柜就告诉无忌清水可以醒酒。于是，无忌出了酒店，在右下方的水井中打了桶水，返回酒店把水泼在樵夫身上。需泼两桶水，樵夫才能醒来。求他修桥，起初不肯。无忌去掌柜那儿再买一瓶酒，送给樵夫，他这才答应修桥。



再次进入蝴蝶谷，看见樵夫正在修桥。出谷后再入谷，桥就修好了。无忌和常遇春一块过了河，便到了神医胡青牛家。见到胡青牛，常遇春求他替无忌疗伤，但

关于赠送纪念券的说明

《大众软件》杂志本着“愿做您的得力助手和忠实朋友”的原则，对订阅本刊、购买配套磁盘、提出宝贵意见的读者；对本刊举办的活动，积极参与、认真负责的朋友；对支持本刊，将所学精华无私奉献给大众的作者，我们将随杂志、软盘或者信件，赠送具有本刊特色的纪念券。

纪念券分为 5 型、10 型、20 型，随杂志赠送 5 型纪念券，随磁盘赠送 10 型纪念券，随稿酬赠送 20 型纪念券。用纪念券换取本刊纪念品的方法如下：

1. 连续 8 期或不连续 10 期 5 型纪念券赠送增刊一册；连续 12 期或不连续 20 期 5 型纪念券赠送配套磁盘一张。
2. 在公证的情况下，本刊每年至少举办一次对 10 型、20 型纪念券进行抽奖的活动。获奖者，依名次将能得到高档多媒体计算机，计算机软、硬件，电脑图书、杂志等不同纪念品。
3. 10 型、20 型未中奖的纪念券在指定时间内，凭券赠送纪念品，请留意抽奖活动的具体通知。

胡青牛不肯。常遇春由于伤口发作，在屋外倒地不起。

无忌返回小屋，求胡青牛给常遇春疗伤，胡青牛仍不肯，只给无忌一把钥匙。无忌向右走，开门进入偏厅，在桌上发现《子午针灸经》。翻阅后，无忌学会截心掌疗法。找到屋外偏房的黄小维，让他煮药。常遇春服下药后就病愈了。常遇春与胡青牛拜别后离去，而无忌则留在了蝴蝶谷。

三、夺命金花

一日无忌醒来，出屋门，在左下方的茅房中遇见五个病人。无忌询问后得知他们皆为人所害(从他们手中取得金花后)。在胡青牛的卧室里找到胡青牛，把金花交给他得"治水蛭法"。走到客厅，在角落里的大柜子中找到驱虫膏。离开客厅，过桥后沿河岸往右走，找到树上的蜂巢。在手上抹层驱虫膏，就可取到蜂巢。回去把它交给小维，小维取出蜂蜜交给无忌。无忌拿着蜂蜜再去茅屋，治好一位单身女子的肚痛。



接着，无忌又得知纪姑姑的药方是"河中的鱼"。于是，无忌出了蝴蝶谷来到酒店，在酒店门口左边的柱子上拿下一根绳子，再在酒店的栏杆外(正对着鱼叉)使用绳子，把鱼叉给偷出来。回到蝴蝶谷，无忌在河边用鱼叉捉到一条大鱼(鱼叉要对准河里的鱼)。纪姑姑吃了鱼后，病很快就好了。



无忌又向胡青牛请教剩下二人的疗法，胡青牛要无忌杀了几名鞑子后才说。无忌去茅屋向两位病人学习武功。之后，离开蝴蝶谷来到酒店，询问掌柜和小二，得知凉亭中有两位义士，在凉亭中见到徐达和朱元璋，一见如故，一行三人向左去杀鞑子了。得胜回来，无忌再与胡青牛交谈，得知药已在小维手中，拿到药后给茅屋中的两位病人疗伤，然后，与纪姑姑、不悔妹妹道别。



回到胡青牛那里，见到难姑，胡青牛向无忌交代一番后，就与难姑一同服毒自尽了。金花婆婆随即出现，她见两人已死就悻悻的离去。无忌从小维那儿取到"牛黄血竭丹"，给胡青牛和难姑服下，二人醒转过来，但怕金花婆婆去而复返，他俩匆匆离去。临行，难姑送给无忌一本《毒经》。



无忌回到茅屋，纪姑姑又身受重伤，倒地不起，而不悔妹妹被贼人抢走。纪姑姑临终托孤，并交给无忌"火形铁牌"。无忌为了救出杨不悔，出了蝴蝶谷，来到凉亭找到徐达、朱元璋，三人返回蝴蝶谷，在小维的床下找到一把黄钥匙。向右上方走去，把钥匙扔进瀑布旁的树洞中，瀑布中出现了一个暗道。进入，杀死几批黑衣人，分别在他们身上找到钥匙打开更深层的门。在一密室中救出杨不悔，同时也见到胡青牛与难姑的尸体。出了暗道，来到酒店，见到昆仑派的一位女弟子，她带无忌与不悔上了昆仑山。

四、金银血蛇

在昆仑山上，无忌拜见了昆仑掌门何太冲，何太冲正为小妾五姑的病担忧。带无忌上山的昆仑派女弟子

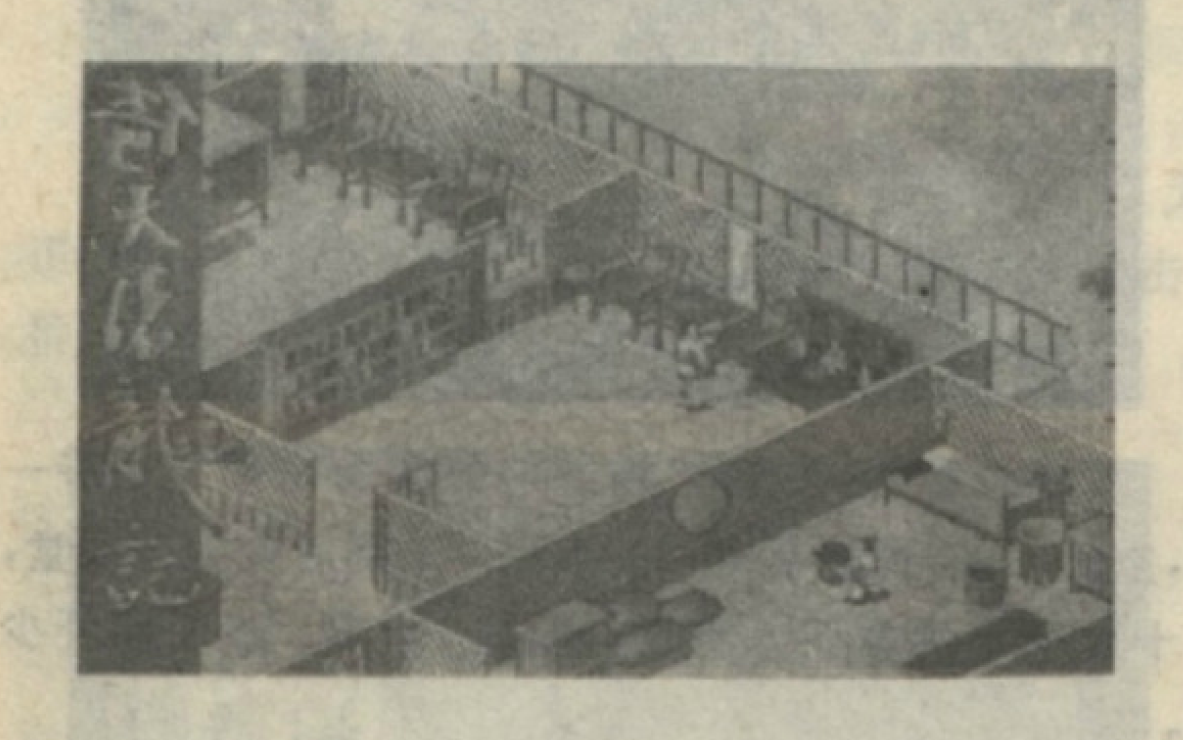
告诉何太冲无忌的医术高明，何太冲便求无忌替五姑治病。无忌在大厅的右下方找到五姑的房间，查阅《毒经》，可得知五姑中了金银血蛇之毒。将其床边柜子移开，墙根有一蛇洞。出屋在花圃中用鱼叉取到灵脂兰。



再走，见到树后有一只正在孵蛋的母鸡，捉住鸡，捡起蛋，把它们交给厨房的大师傅，从他那取回鸡血和蛋黄，用这些材料做成诱蛇药。在柴堆里找到竹筒，回到五姑房中，将诱蛇药放在蛇洞口，再用竹筒可抓住金银血蛇。用它就可治愈五姑的病。无忌找到杨不悔要离开昆仑山，何太冲的妻子班淑兰却出手阻拦，幸亏不悔的父亲杨逍及时赶到，救下他俩。

五、九阳神功

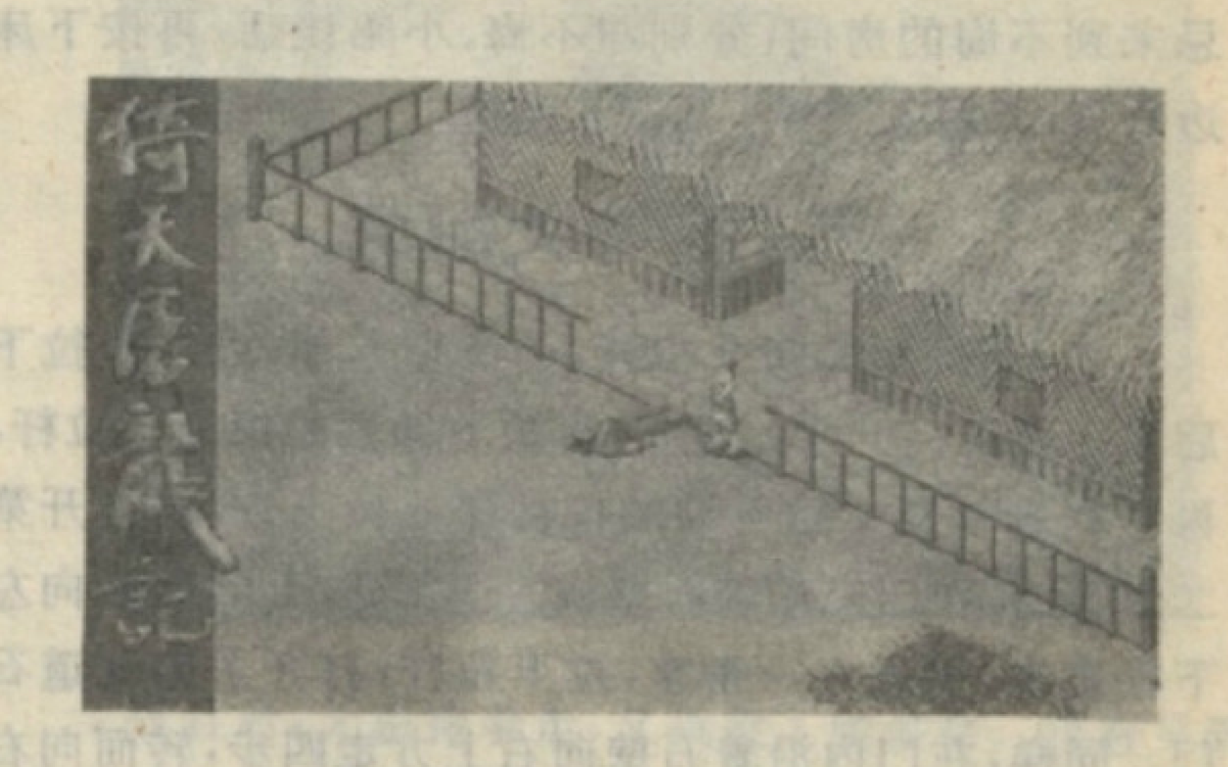
杨逍带走了不悔。突然，一块巨石从山坡滑落，堵住了无忌的出路。无忌在悬崖边查看一块木牌时，落下万丈深谷。在谷底，无忌先找回丢失的绳子，再向左上方走，见到一只大白猿。它身上有一巨瘤，需立即手术



割除。先用鱼叉捉条鱼，吃掉后把鱼刺弄成骨针，把绳子解开当线，再在右下方的树下捡起一块尖利的石头。这时，可为白猿动手术了，在白猿的肚皮中找到《九阳真经》。无忌练就了九阳神功，驱尽了身上的寒毒。回到原先跌落的地方，找到了一个绳梯，爬上山谷。无忌听说六大门派将围攻光明顶，还遇到一位少女朱九真求他救父，无忌便前往救人。

六、神功护体

无忌向上走，进入山洞向右，在一密室中拿到金创药后，向入口的反方向走，就会发现另一密室，进入，在铁索旁就有传说中的“神功护体符”了。回到正道向里，就是雷区。有了“神功护体符”护身，无忌可冲入阵中，在遇到的第一、第三个罐中找到两把钥匙。进入下一密



室，打开铁门，里面有一排宝箱，只有右起一、二、五、六个中有宝，其余全是陷井！继续，杀死一批黑衣人，又有一宝箱，那也是陷井。再继续走，发现八个拉杆。分别拉动它们几下，直到发出“隆、隆、隆”声为止。在洞的左上方出现一个暗道，进入，所有宝箱皆为陷井。杀死两批敌人后，找到钥匙，救出朱长岭。但无忌突遭朱长岭的偷袭，被关入大牢。与牢中的丑姑娘聊天，不久，朱长岭回来了，战胜了他，无忌便可带丑姑娘离开山洞。

七、火蟾剑法

无忌带着丑姑娘来到一座山上，了解到峨嵋派的一位师姐被韦蝠王咬死。继续向前走，在人群中见到明教殷野王，得知丑姑娘殷离是无忌的表妹。突然，韦蝠王抢走了殷离，无忌拼命追赶，一路上遇到了布袋和尚、彭和尚。从彭和尚那问清情况后，拿上钥匙，无忌就进了火蟾洞。

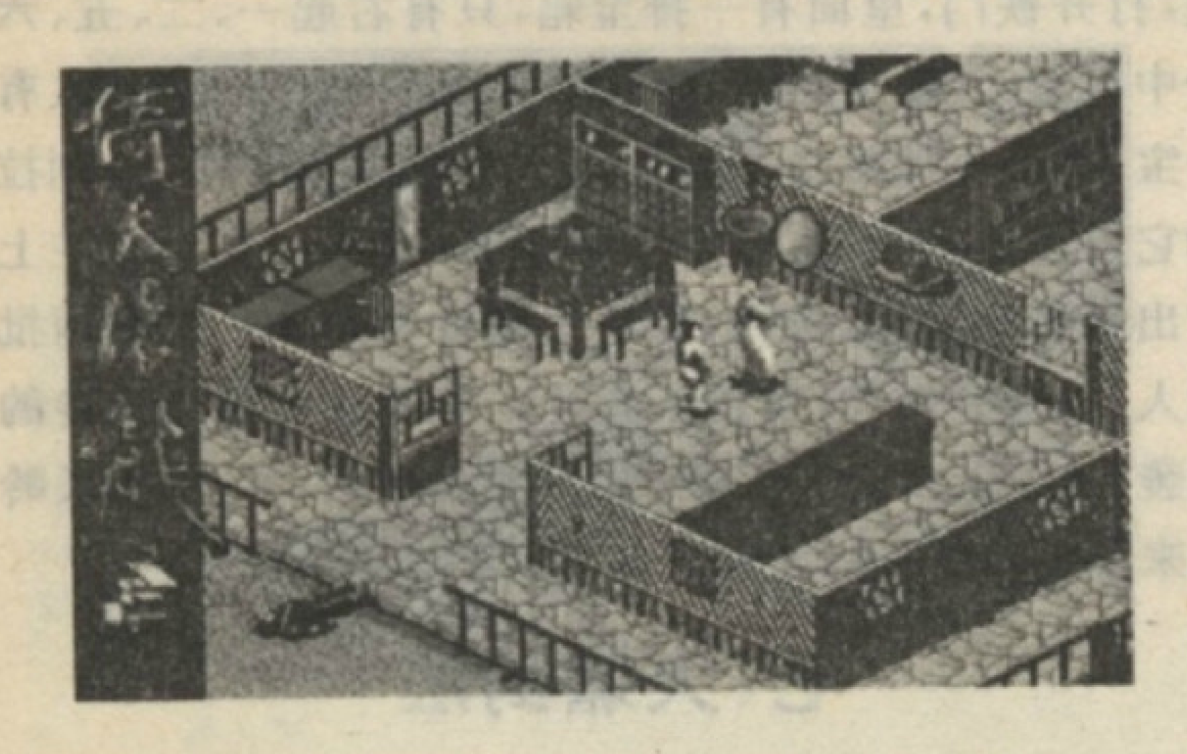


经过一段充满危险的迷宫式的通道，踩到火坑或流沙都有生命危险，而踩到小火蟾则无碍，走到千年火

蟾的右下方，见有三个火坑。站在中间的火坑前，转而向左上方走，就可穿墙进入一间密室。找到火蟾剑和剑谱，练成火蟾剑法。此时，就可与大火蟾决斗了。取得火蟾心，离开山洞。询问彭和尚后，进入明教总部。在上方的小屋中见到杨不悔，谈话后无忌来到大堂门口，见到成昆打伤了明教高手后逃走。无忌用火蟾心医好了韦蝠王的寒毒，询问杨逍后得知成昆逃入了明教秘道。无忌来到不悔的房间，分别与不悔、小昭谈话，再按下床边的画，无忌就带着小昭进入秘道。

八、乾坤大挪移

进入后，发现两个拉杆，一个拉不动，另一个拉下后第一道石门开了。进入，再拉下遇到的第二个拉杆，再回到先前那个拉不动的拉杆那儿拉下它，可打开第二道石门，在门内沿着石壁向左上方走四步，转而向左下径直走，可进入一密室，拉下拉杆，打开了第三道石门。同样，在门内沿着石壁向右上方走四步，转而向右



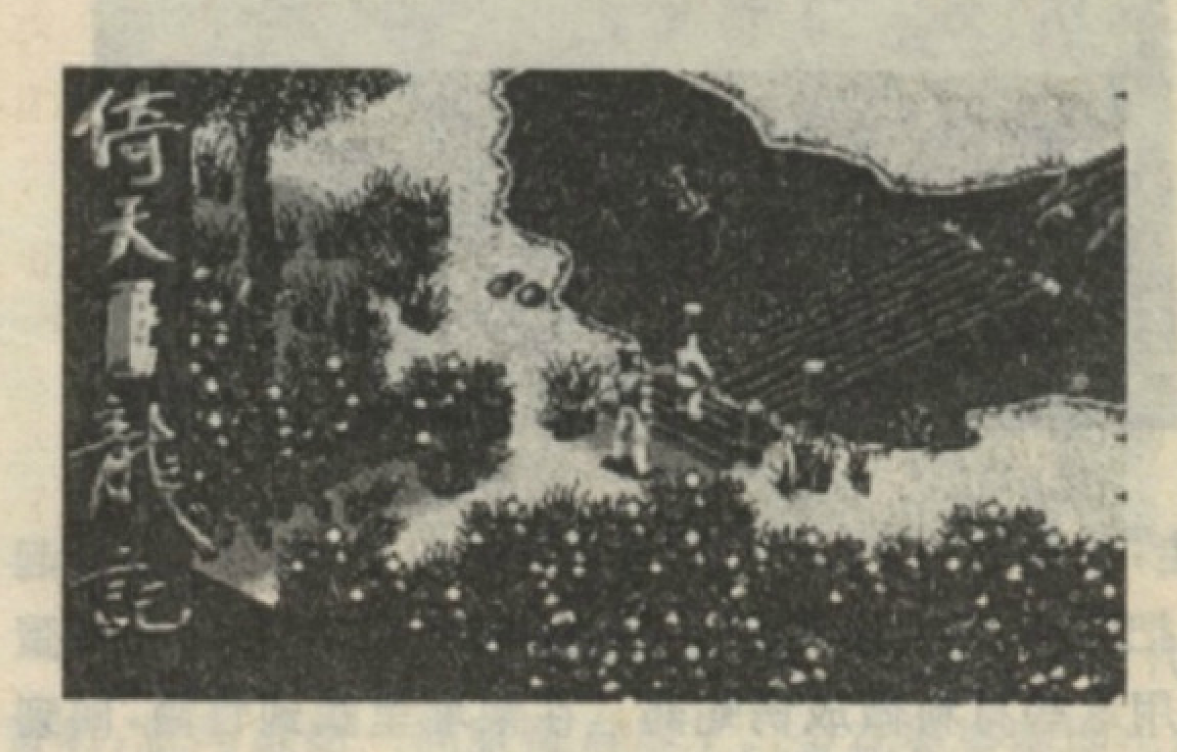
下径直走，可进入另一间密室，拉下遇到的第三个拉杆，再回头拉下另两个，第四道石门也打开了。无忌刚一进入，成昆却关上了石门，封住了出口。无忌在密室的两具尸体上找到一封信，知道了成昆与明教的恩怨，同时，练就了七成"乾坤大挪移"。无忌用此法移开石门，离开秘道来到光明顶上。

九、决战光明顶

光明顶上六大门派正围攻明教，广场中央站着的是殷天正，交谈后无忌卷入了战斗。第一、二场分别是斗崆峒三老，第三场是对武当宋青书，第四场是对华山鲜于通与他的两个师弟，第五场是对昆仑何太冲夫妇，第六场是对少林空性大师（三、四、五、六场次序可有变动），最后一场对峨嵋的灭绝师太。全部战胜，解了明教之围，无忌与各位师叔伯相认，无忌便被推举为明教第三十四代教主。

十、倚天剑

安顿好各人后，下了广场，在右方的偏房中找到韦蝠王等人，交谈后，无忌带着韦蝠王和小昭离开了光明顶。一路上，发现六大门派的人均遭人暗算，殷六叔更为少林金刚指力所伤。于是，无忌决定去少林寺调查一番。



路上，路过一个亭子，与亭中的赵敏姑娘交谈一番，韦蝠王发现台上的剑颇象"倚天剑"，一看才知是木质的。继续前进，小昭和韦蝠王晕倒在地，是中毒了。无忌因有神功护体，故百毒不侵。无忌返回小亭，向赵敏要解药，赵敏不给，无忌捉住她才得到解药。救醒小昭和韦蝠王继续上路。



来到少林寺，韦蝠王将寺门的和尚击退。进寺一看，空无一人，到处是搏斗的痕迹。来到后院的罗汉堂，将十六个小佛像一一移动，现出四句话。这才离开少林。

十一、太极剑法

无忌告别了韦蝠王与小昭，自己先上了武当山。在大殿门外，无忌看见已受重伤的张三丰正在传授太极拳，他也偷偷的学会了。

不久，赵敏带着人马杀上山来，直冲张无忌。杨逍与韦蝠王这时也赶来了，拉开了战幕。无忌先战胜两名西域番僧，张三丰又传给无忌一套太极剑法，无忌以此

剑法可大败手持利剑的阿大。败局已定,赵敏率众离去。无忌也拜别了张三丰,刚下山,就见到徐达、朱元璋等。他们告诉无忌万安寺出事了,无忌义无反顾地奔赴万安寺。

十二、光明右使

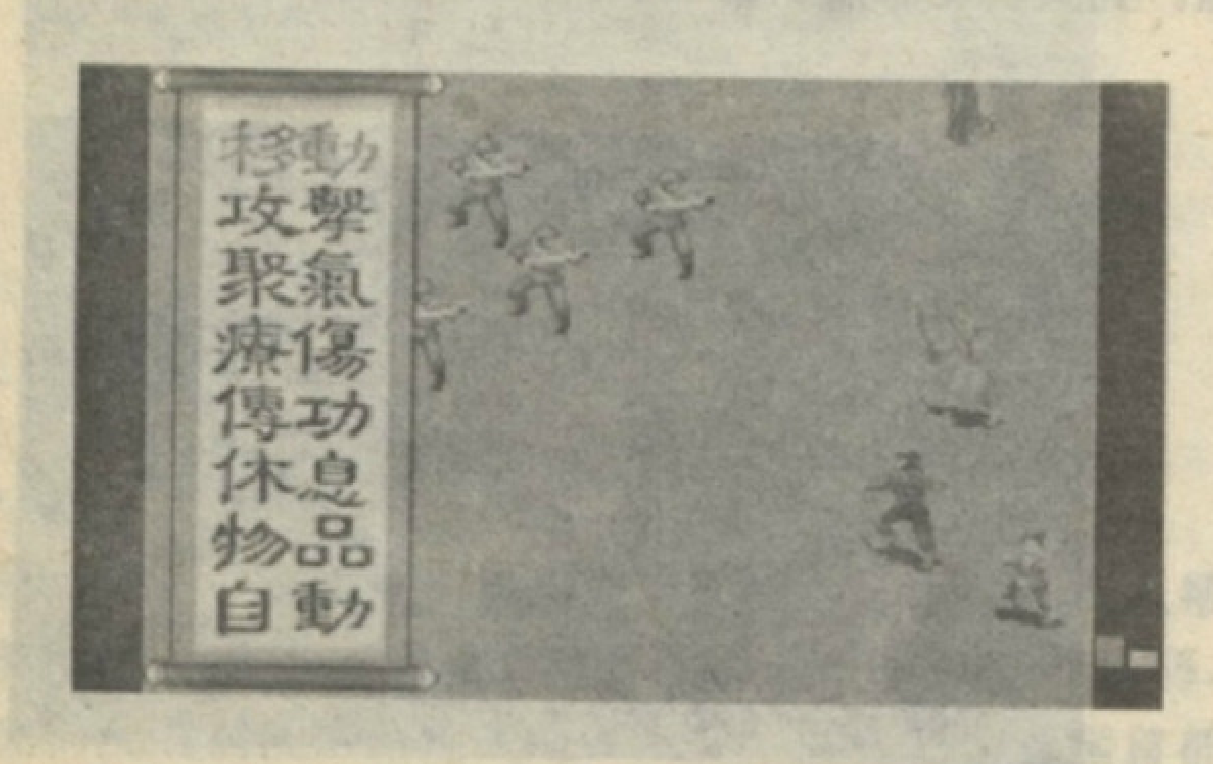
无忌等人来到万安寺,一场恶斗之后进入寺中,再战胜一批敌人后,卧底的明教光明右使范遥亦在此时加入无忌的队伍。在尸体上取到钥匙向东北方的塔走去,打败门外护卫进入塔中斗玄、冥二老,战胜后可以从它们的身上搜出钥匙和十香软骨散的解药。用钥匙开启各牢门,把解药分给各人。



离开塔,向西南方走,再用钥匙救出剩余的人,要记住给每位解药哟!上二楼,无忌与阿大、阿二、阿三大战一番,胜后可得到钥匙。无忌见了赵敏后就离开此寺,刚出门却看见金花婆婆将周芷若掳走,无忌追了出去,但赵敏喊住了他,然后和他一起乘舟去灵蛇岛。

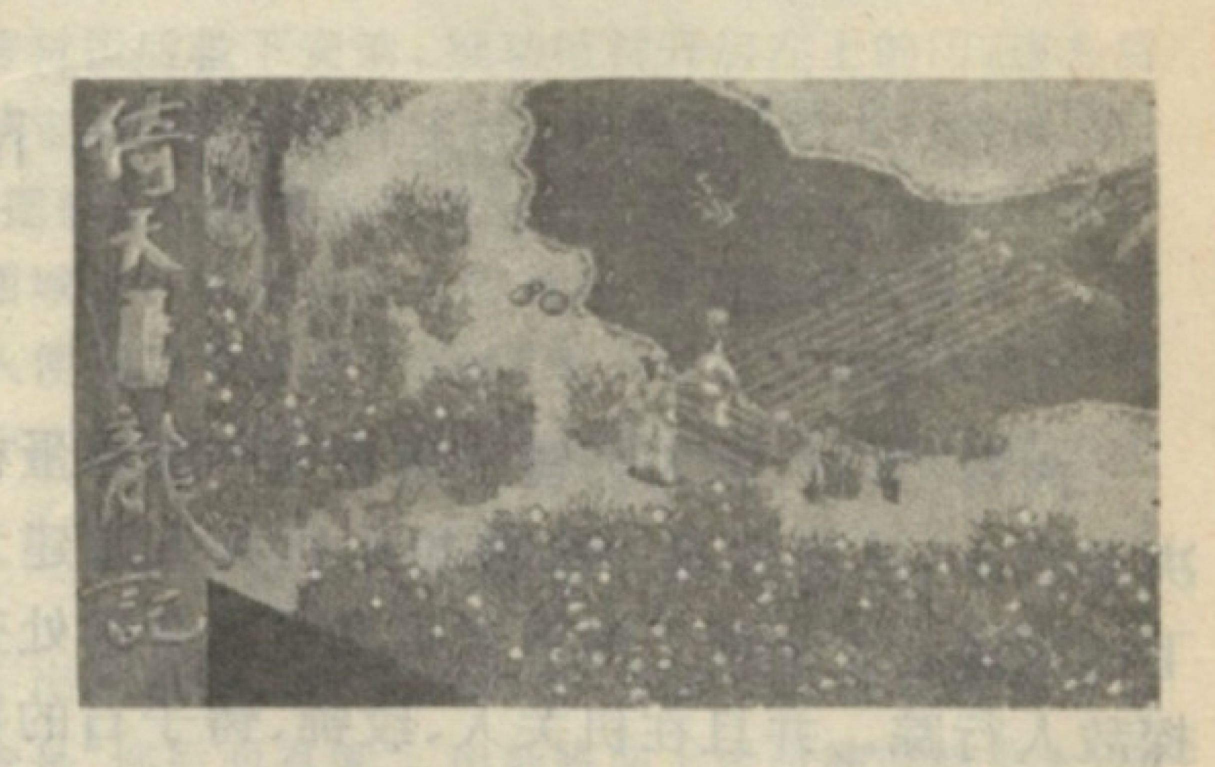
十三、圣火令

无忌来到灵蛇岛上,见到义父金毛狮王谢逊。无忌正在和小昭谈话,突然遇到了波斯明教使者的攻击,一番恶斗后,无忌用太极拳赢了他们。



十四、屠狮大会

战胜波斯明教使者后,无忌听说义父被掳去了少林寺,并且还要开屠狮大会,无忌一气之下再上少林。与属下商讨之后,无忌去少林后山刺探情报,可竟然碰见了少林神僧,神僧答应让道,条件是另五派首领均首肯。无忌找五派首领一一商谈,最终使神僧离去。无忌进了山洞,武当的三位师叔伯突然出现了,他们认为无忌是杀害莫大的凶手,于是打作一团。



战胜后,无忌接着走,又战胜了魔多帮。接着见到了已遭成昆毒手的宋青书。从他那儿取得信,再向东北,就可见到义父,此时无忌需战胜少林三僧的金刚伏魔圈,然后……就是大结局了,您不自己试试?!

十五、后记

1. 玩前重温了一遍《倚天屠龙记》,回忆起初三躲在被子里偷看的情景;又为无忌和赵敏的浪漫故事泪涕交流(不好意思);更看得血脉贲张,想当一个好男儿……而玩起来自然更得心应手,不久就爆机了!



2. 此游戏需 386 机种、4M 以上内存、37M 以上硬盘才可运行,硬件太次者玩不了真可惜!它实在太棒了!

附:第六章拉杆图

杆:1. 先下拉,后上拉　2. 同一　3. 下拉
4. 同一　5. 同一　6. 下拉　7. 下拉
8. 同一

轩辕剑外传——枫之舞

陆　强

内容：某日，主人公辅子辙发现一帮坏蛋在决堤放水，从而发现一个妄想用机关人重建天下的阴谋。于是辅子辙奉老师墨子之命四处查探敌人行踪。并且在机关人、纹锦、铸子石的帮助下，历经艰难，最终找到并除掉元凶，解救了黎民百姓。

洛阳

来到洛阳的右侧走上木桥，问一个钓叟，得知公输般的住地。找到他后，去地下室闯木人巷（尽量避免战斗），然后与道童交谈，去找巨鼠旺福。向左下角走，找到巨鼠后，把它给机关人装备上，把换下的小鼠交给道



童，他会告诉你过桥的方法。走过右下角的桥，去见公输般，他让你去找鬼谷子。

鬼谷太室山

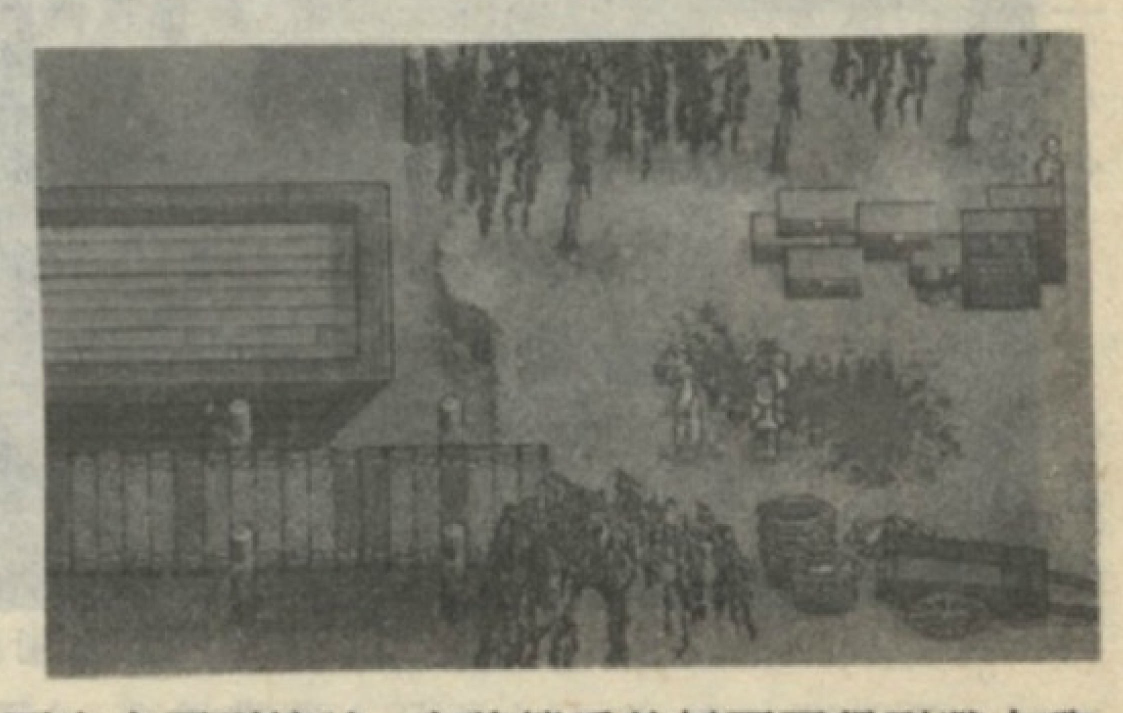
出洛阳先向下再向右，进入白雪覆盖的太室山。得知蜀桑子有炼妖壶。向左走，从棺材中救纹锦姑娘。从瀑布中进入鬼谷，过龙骨桥来到鬼谷雪地，与鬼谷子交谈后去闯蜀桑子的木人巷。在室外可与西行人交谈。进入木人巷，先按一下开关起动木人（注意打木人的顺序，否则进不去内殿，进不去时回巷口重新按开关恢复木人阵重打。打斗时，力量不行可回鬼谷子处找大甲子，休息一下再回来继续打。下面介绍一种入关步骤。）先打第一排第一个木人，再打第四个。从第二个木人的位置进去打里面的，回来从第三个木人 的位置进入内



室后，先到左右偏殿和二层那里，可得许多物品，回到高台与草枢大战，打败它回鬼谷子处，他传你炼妖术（但目前你等级较低使用困难），让你去偷蜀桑子的炼妖壶。孙宾带你去新陈。

新陈

出谷向右上走，孙宾带你过关卡后，向右下走到新陈。到兵营见韩虔，得知蜀桑子驻兵在殷商废墟，从兵

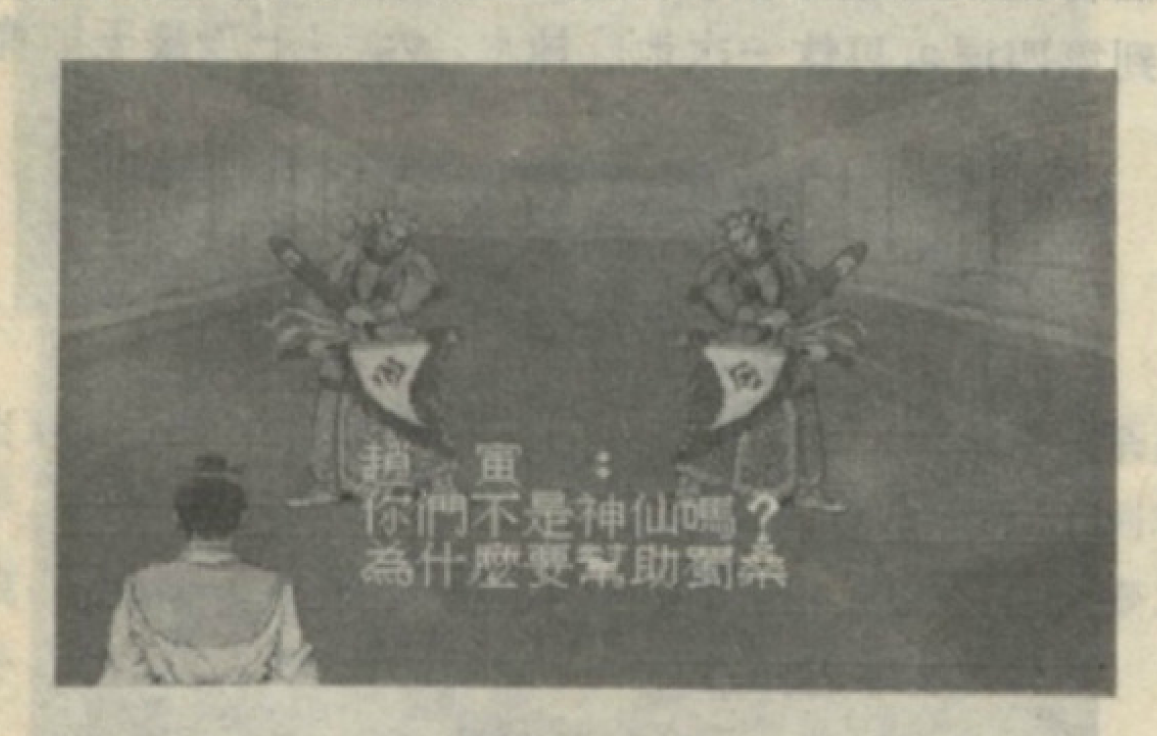


营右面出去可到该地。在牌楼后的树下可得到避火珠，给辅子辙装备上。入密道（在火炉、宝箱中有许多物品），向右下走，力战数仗到达屯兵处（最好先存个记

录)。见到机关将军后,孙宾留下来接管军队,辅子辙等人把机关将军带出干掉。可得到鹗鸪疾鹏,学会疾鹏电爪(可同时攻数敌)。回到新陈军营见韩虔,他用马车送你们到森林。

森林山穴

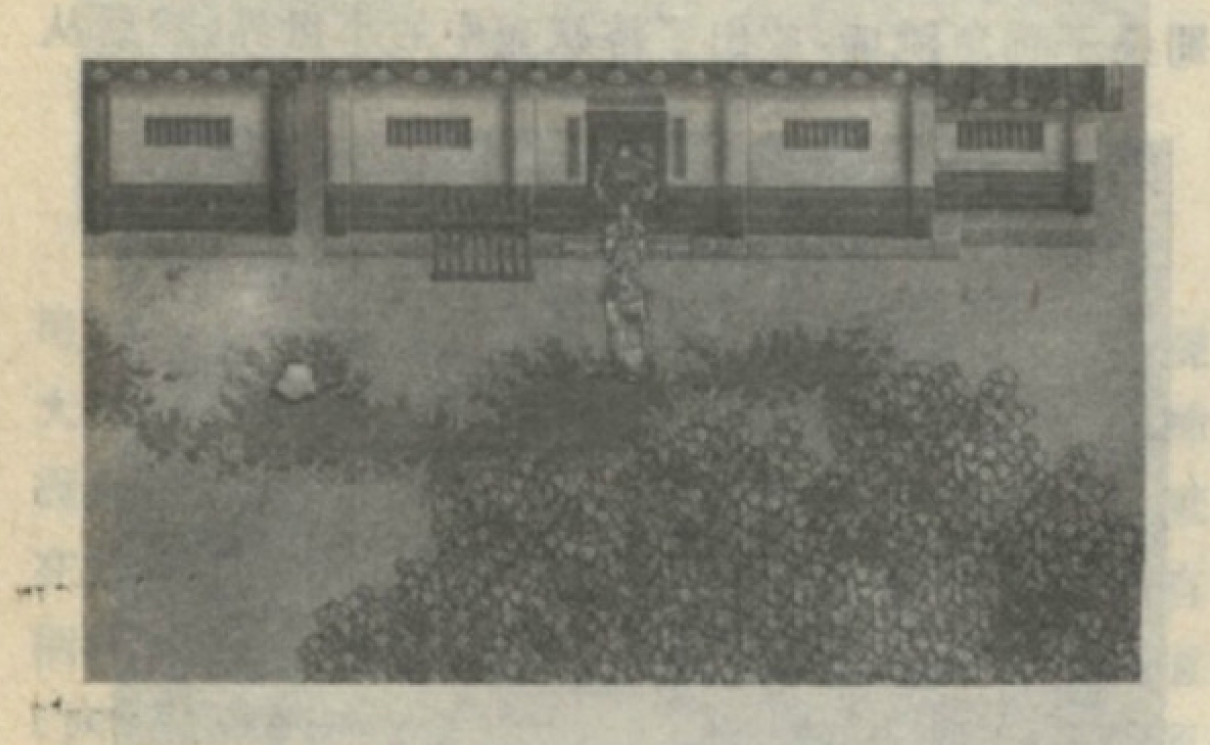
遇到师兄铸子石,得知长葛镇的安策(许昌的头领)可能有炼妖壶。跟随铸子石到森林中的山穴,去救被秦国逃兵虏走的人质。进洞后,从左面上去救人质。



然后,到右面救下铸子石,打倒一台机关怪物。之后,跟着铸子石进入深洞,到达尽头后见到秦兵的首领。接下来大家帮助铸子石杀掉秦逃兵首领及其变身。出洞向南走出森林后,往右向下可到达长葛镇。

长葛镇

走到后镇桥边,蜀桑子的仆人——伯常病倒,纹锦留下来照顾他。另三人穿过琉璃井进入地下城。城中可尽情地捡宝物。不久后便遇到了蜀桑子,他带来了安策的棺材,而且他走时封闭了地下城的大门,欲将大家困



死在地下。疾鹏从通风口飞出去叫来了纹锦和庶人帮的人来救辅子辙,但众人无法打开紧闭的闸门。恰巧,庞涓随魏国使臣路过此地。纹锦便随庞涓去魏国首都大梁,去找墨子来救辅子辙。但是他们刚走,墨子和公输般便云游至此。墨子让辅子辙到安策的棺材旁,找一颗红宝石方可打开闸门。辅子辙回到地下城中,向右走到头后,再向上走可发现密道口。向下进入密道,先击败一块巨石(收火符对付太阳祭起的祭火符,云和月亮可用奇术打,北斗七星只可用攻击来进攻,使用法术无效)。巨石下滑后,到下一层,从右面的门进去踩一下里面突起的方砖。回到上层左面屋中转动开关,放水冲掉里面挡路的巨石。下到最底层,走到安策的棺材旁,大战棺材板后救下安策。推动棺材开启左上的门,进去后可在宝箱中找到西域宝石。回到地下城大门的通风口处,把机关人卸掉和西域宝石一起从通风口递出。墨子把西域宝石放在机关人的身后,重新组装起机关人。机关人使用新学会的了仙术"乾天太红"(攻击力很高,可达500多)打开了地下城的大门,众人走出地下城。

森林

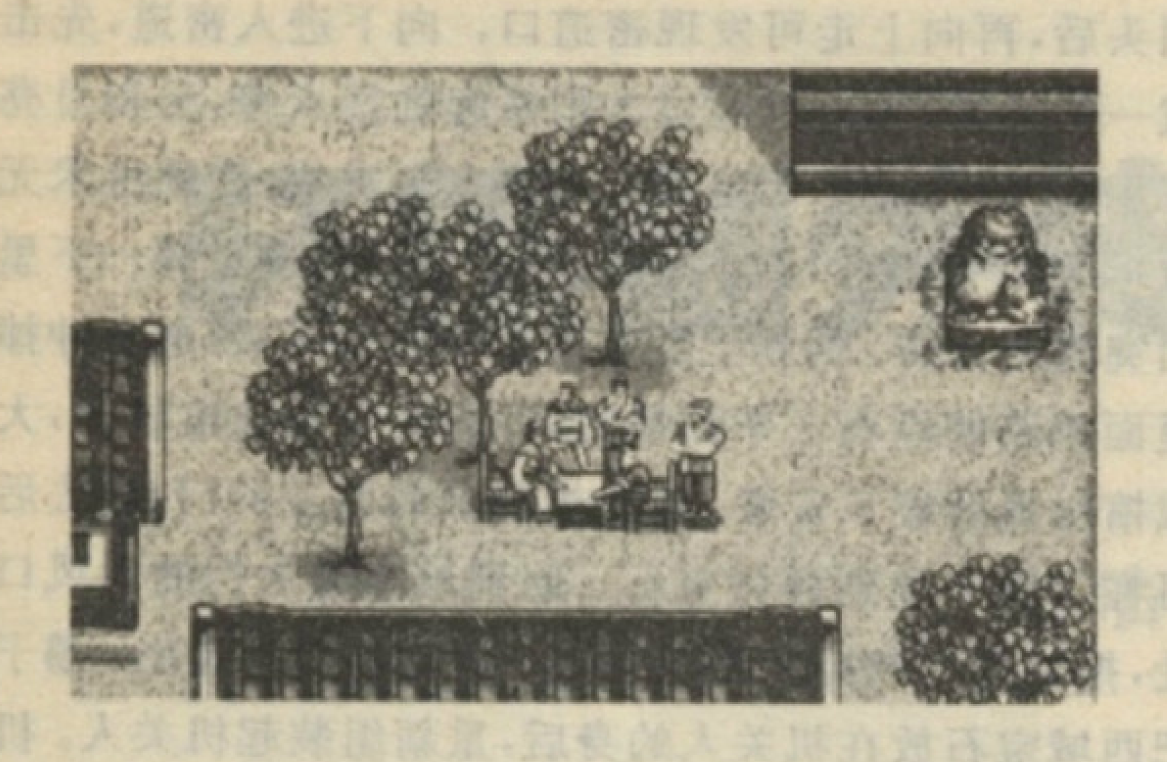
出长葛镇去新陈找韩虔,他告诉你过魏国关卡的口令是"你后面有鬼"。出新陈向上走过魏国的关卡,向右进入森林,遇到孙宾的军队。与孙宾交谈后,众人走出森林往右上方走,不久便遇魏国军队。大家只得先回



来找孙宾了解情况,得知内情后再回魏国军营探查,确信魏国要攻打韩国。大家急忙赶回与孙宾商量对策,在一番精心布署后孙宾运用装神之计吓退魏兵,辅子辙随后跟去,发现魏国的指挥官原来是庞涓,又得知庞涓把纹锦献给了魏帅。辅子辙激愤之下杀死了一名魏将。

大梁

穿过魏营,向右来到魏国首都大梁。找到一间门口有侠客的屋子,一直到最里面,踏上太极图,你便来到了祭台,经过一番苦斗将冥蛇杀死。杀掉冥蛇后,去墨子居所找田衎,把一些不用的物品交给他保管,把机关人一同交给他。然后,只身去客栈找铸子石。在客栈中,遇到(化过妆的)蜀桑子也要救他的女儿。所以大家便来到学堂找蜀桑子,他给大家指出了一条可通往宫殿的密道。下密道,一直打到另一头,在香炉处存档后,身体状态将全部恢复。由密道上到御花园。在门口遇到宫



廷刺客(他的分身术十分厉害,最好使用物品中收服的妖魔协助进攻)。出东厢房,去西厢房找西门豹,他给大家打开了一条可通往大殿的密道,从密道进入宫殿(全体恢复),杀败魏帅。救下纹锦后,沿原路返回。在大梁密道中,发现蜀桑子要炸掉大梁城。当大家与玄火铜兵战斗时,蜀桑子却点燃了火药趁机逃走了。西门豹启动开关引来黄河水浇灭了火药避免了一场灾难。众人回到墨子居所,墨子建议大家去找安策借兵来对付蜀桑子。于是大家便分批赶往许昌。

树海

从长葛镇南面,向下走进入森林向下走,交 300 钱给士兵后,他指点你一条小路。从小路向左走,再向下走过一个叉道,过一小段狭长的山路,向右走,进入一个山穴。绕出山穴后,再打倒一个山贼(此山贼有不灭



金身之法,使用奇术对他无效)。大家便走出了森林,一直向下便找到许昌。

许昌

进入许昌到客栈找到墨子,会同墨子和大师兄去宫殿,向安策借兵,来阻止蜀桑子的阴谋。但是,安策却拒绝借兵。最后,只好把墨子留下做人质才借到一千兵马。带领大军攻克要塞,一直打到鄢陵。

鄢陵

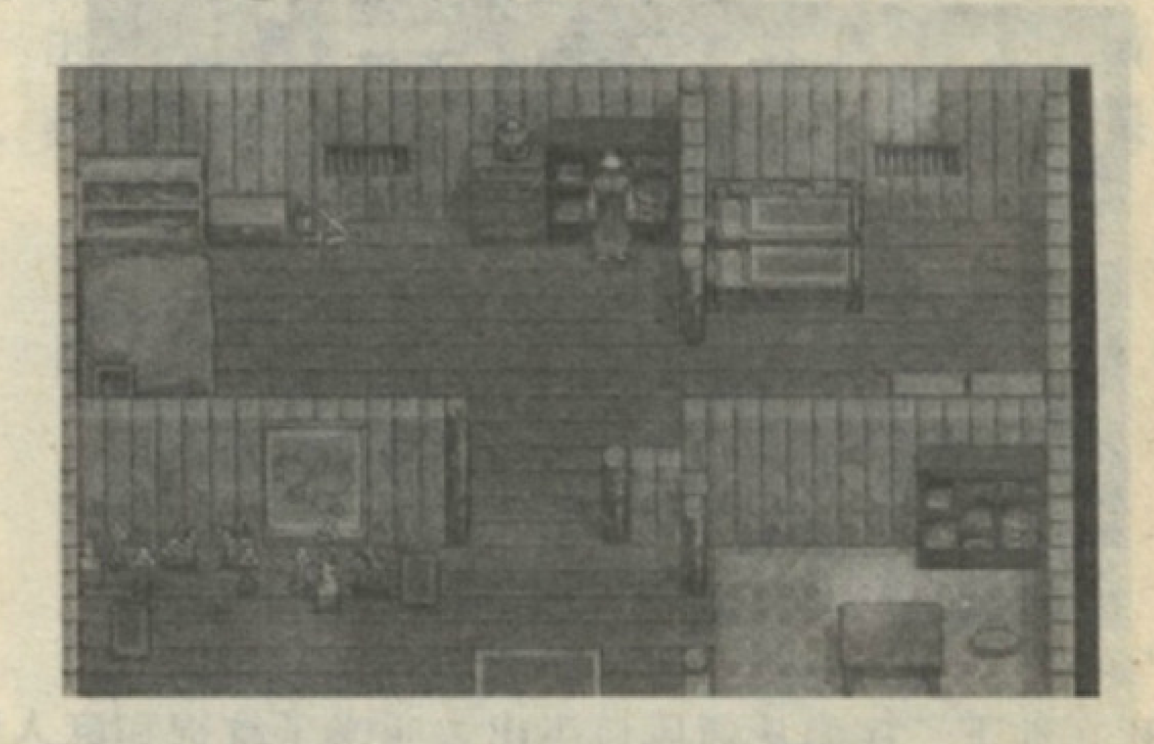
来到鄢陵城外,辅子辙等人进城发现城里的老百姓十分异样,许多鬼怪时常变成人形进攻众人。辅子辙退到城外,与大师兄带兵攻城。此时,城门大开,从城里冲出一辆机关战车,杀伤了许多士兵。辅子辙为减少伤亡,与众人力斩两个守门的机关人,打开战车的门进入到战车的内部。在战车的一层没有敌人,大家可在一个大酒樽处饮地脉神水(可恢复全队的状态)。大家一直上到第四层可再饮一次地脉神水。然后,上顶楼干掉傀



儡仙女和傀儡剑客后(最好先杀掉傀儡仙女,因为她可同时攻击四人且攻击力很强),转动中央轴可关掉机关战车。从中央控制室中的楼梯下去,走出机关战车,进入天攻。

天攻

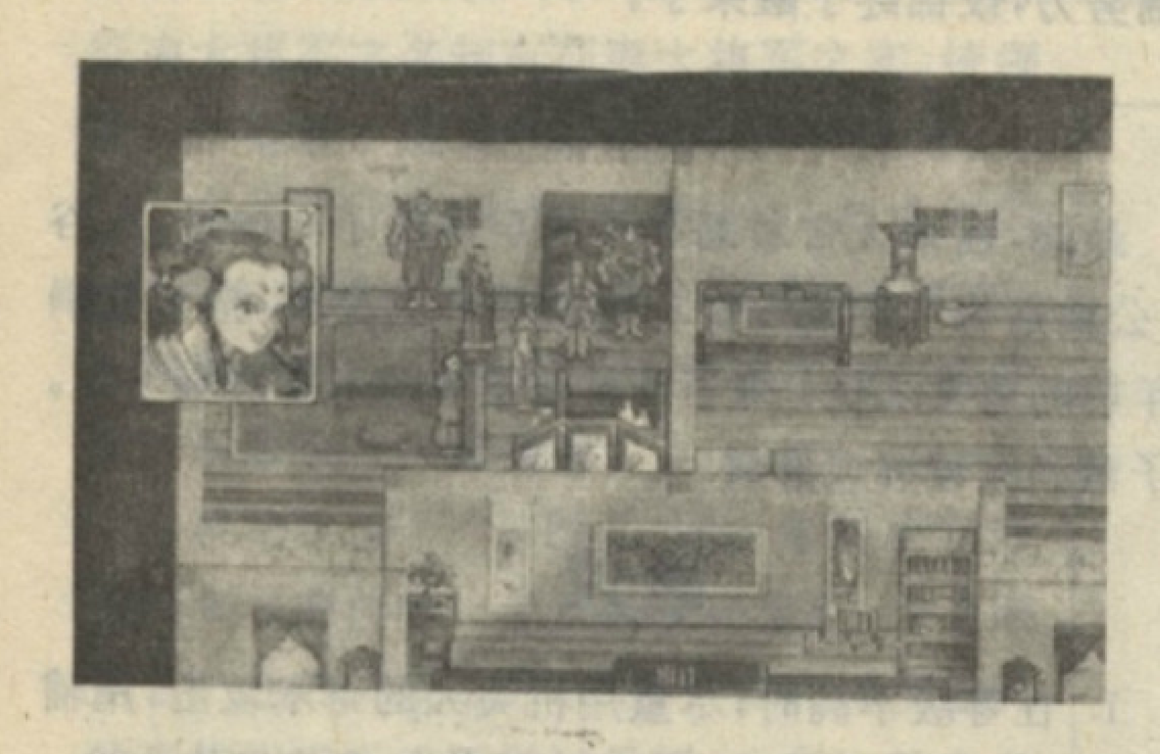
来到大殿后从密道进入。走到第一个十字路口,顺左上走,一直到第二个十字路口,向右上走,进入天政大殿发现了蜀桑子。众人追上去,来到了八卦祭坛。不料蜀桑子狗急跳墙,放出了炼妖壶中的小世界,然后从



暗门逃遁。当众人走出鄢陵时,才发现外面已是妖魔横行的天地了。辅子辙急忙赶回许昌去找老师墨子共想对策。

许昌

回到许昌客栈找到田衍。田衍告诉你只要交“过路税”，你便可进入安策的宫殿。来到宫殿，安策正欲杀墨子。此时，鬼谷子赶来说情也无济于事。正僵持不下时，



出现一只机关妖怪要杀安策，安策为活命许诺不杀墨子，辅子辙才将机关妖怪干掉。众人救下墨子回到客栈，鬼谷子告之欲收回壶中小世界，除了偷回炼妖壶之外，只有去鬼怪之塔找管理人问复原世界之法。

鬼怪之塔

出许昌向右过一座桥后，再向上过两座桥来到鬼怪之塔。见到守桥的雷神交给他一张疾电符便可过关(如没有疾电符，可选纹锦奇术中的疾电符，用炼符法



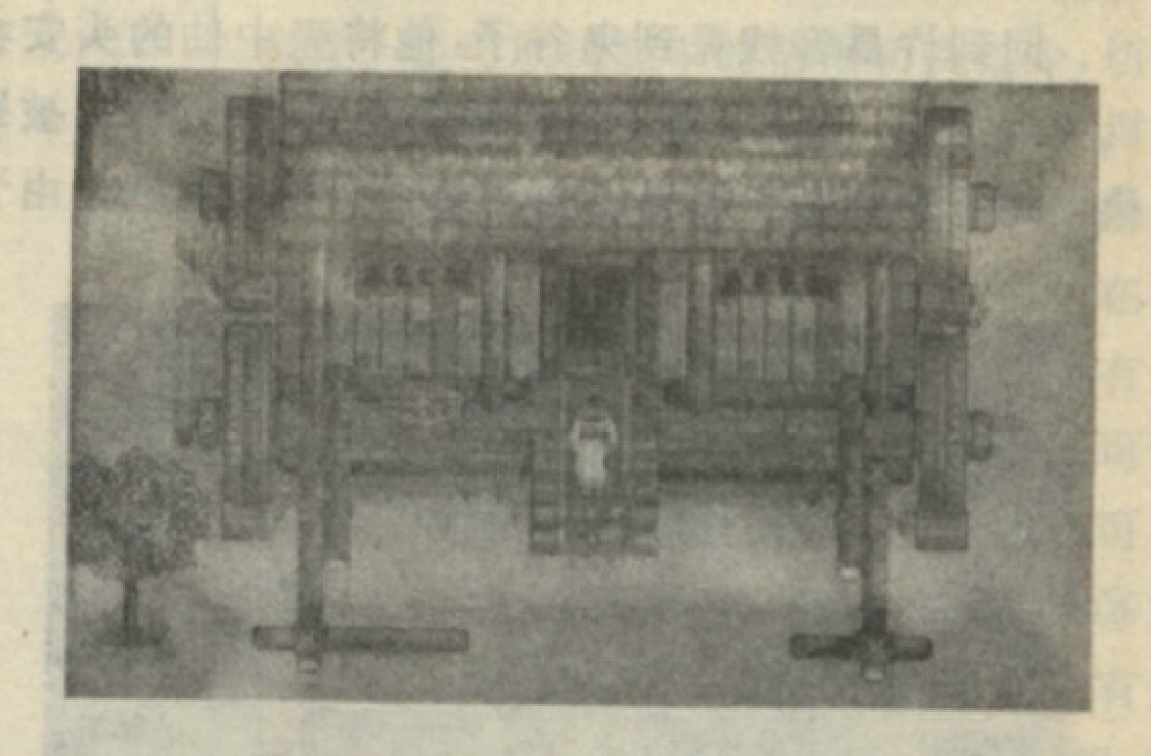
可以炼出一张疾电符)。进入鬼怪之塔的大门后，绕过大树上到第二层。这里，彩衣仙子掌管杂货铺，雷神掌握武器店，烟客和小甜妞分别管理客栈和药店。大家可在此处休整一番。在四层，辅子辙得知鬼怪之塔中有一柄轩辕宝剑，并且在一层大树中有通往异世界的道路(四层的真假仙自然是个冒牌货，大家不要花冤钱呦!!)。一直上至塔顶，见到塔主问他还原世界的方法。塔主却让众人先到天外天找来幻雾香炉，才肯说出还原之法。辅子辙等人只得走上太极圈来到天外天。

天外天

天外天总共三层。大家一路上可捡到了不少宝物，但宝箱也时常冒出各种妖兽，要格外小心。在第二层可找到地脉神水，大家在开怀畅饮后便可放手一搏了，提高自己的经验值。再到最左面的长廊上，嫦娥可加入我方阵营鼎力相助。来到第三层找着幻雾香炉，不料炉中三仙拼死抵抗不让众人取走香炉。经过一场大战，打败炉中三仙并拿走了香炉。沿原路返回塔顶，把幻雾香炉交与塔主。塔主便告诉你去一层的树洞中找一个被女娲神囚禁的一位仙人，他会教你破解之法。

树洞中

进入树洞遇天毒尊者，他把众人引到鬼山石前，并施法术将铸子石吸入鬼山石中。大家为救铸子石也进入了鬼山石。进入后却发现来到墓穴中，在墓穴的最底



层看见铸子石正抱着情人月语的尸体。众人回到墓穴出口，正盘算如何走出墓穴时，又被铸子石引回墓底。大家发现原来这一切都是天毒尊者在捣鬼，激愤之下杀死天毒尊者，解救了铸子石，众人回到了树洞中。

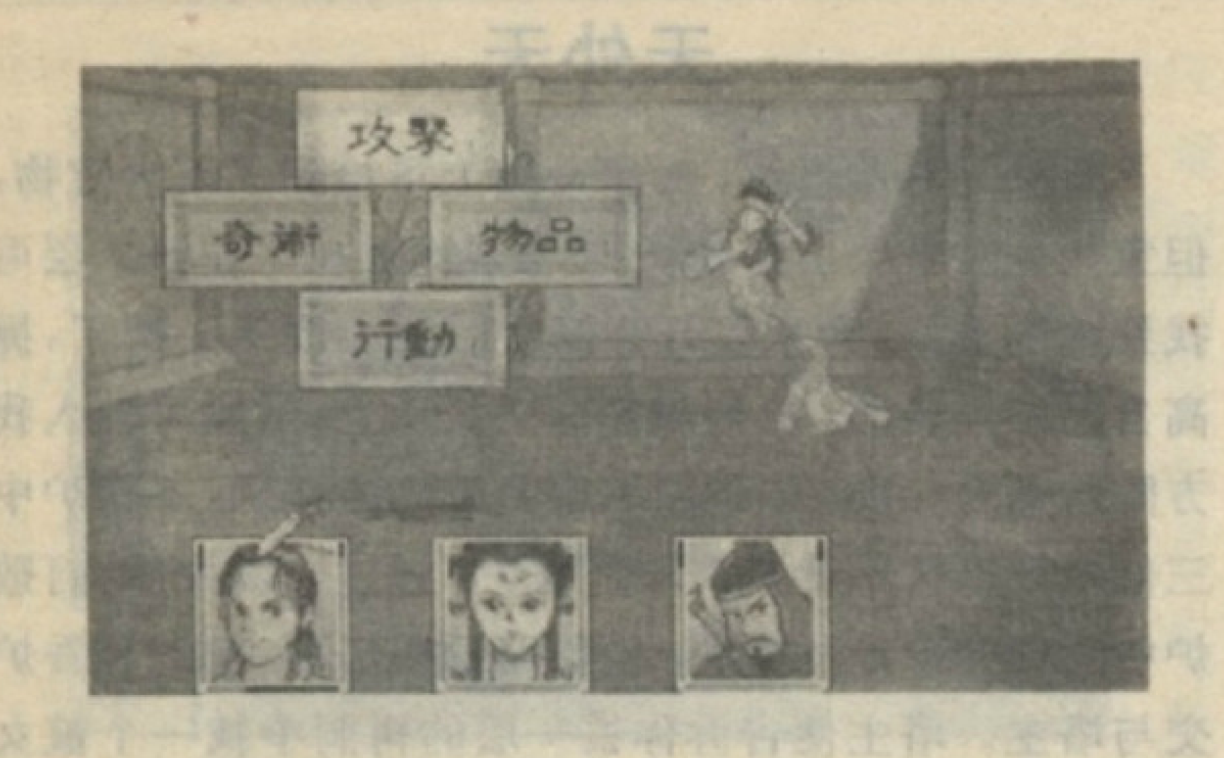
DOMO 工作室

在鬼山石前按一下空格键，大家便可进入DOMO工作室。

张孝仪教铸子石惊虎吞狗拳，潘洁磬教蜀纹锦疯狗咬猫拳，苏宏嶂教机关人跛象扑虎功，蔡明宏教辅子辙狂龙跌象法，陈志弘送辅子辙一把手枪(但是这枪是假的)。

太古封魔室

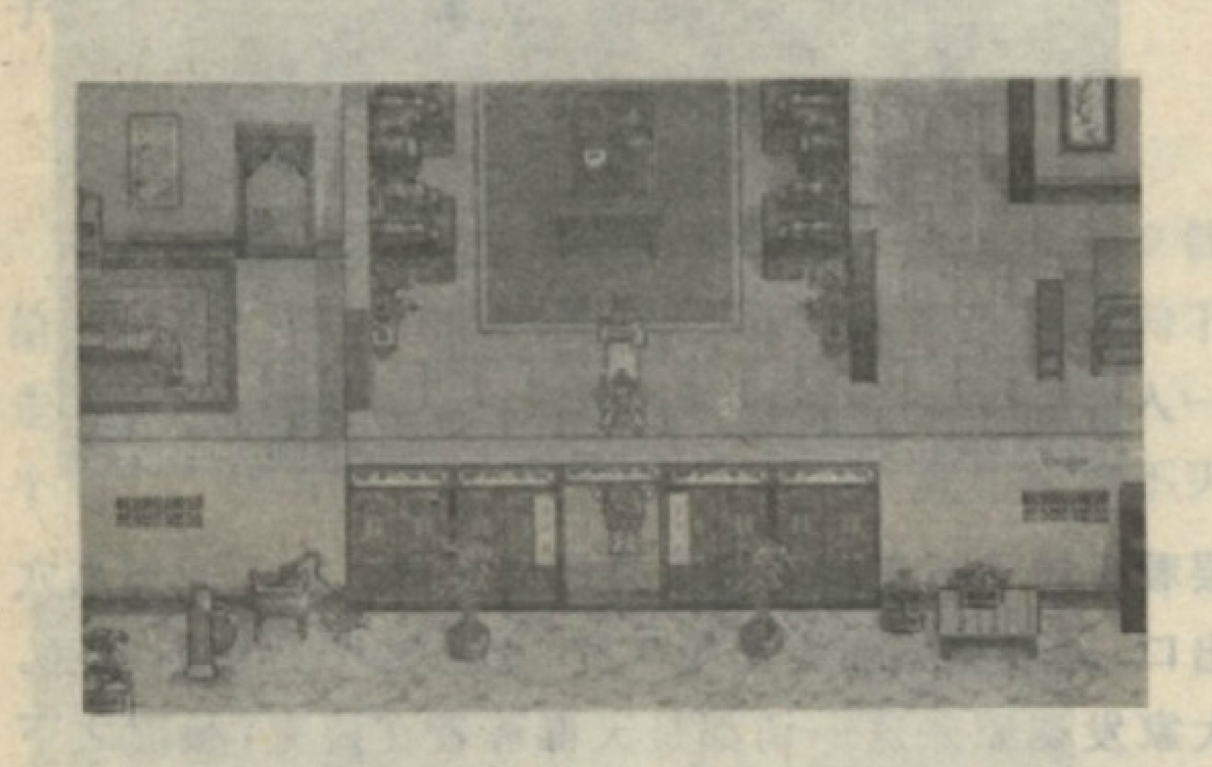
从DOMO工作室出来，去打一面龙墙(此墙不会攻击，只需用普通攻击进攻便可)。打开龙墙后，上到第二层进入太古封魔室，见到了壶中仙的头。突然，蜀桑子驾云赶到，抢走壶中仙头上的轩辕宝剑逃遁而去。此



时，壶中仙让众人走近些(必须绕到台子背后与壶中仙对话，否则众人将被缚在台上)，交谈后得知壶中仙有还原世界的方法。大家便带上壶中仙的头，离开了鬼怪之塔。

许昌

回到许昌客栈见到鬼谷子，他将壶中仙的头安在机关人身上。此时，墨子追踪蜀桑子到一山洞口，被蜀桑子用轩辕剑击伤的墨子由其弟子们抬回客栈。由于



受伤太重，只得去找神医扁鹊。正在这时，蜀桑子却又驱动一条机关龙向许昌杀来。安策匆忙赶来求救并带来扁鹊给墨子治病。孙宾领命先领兵去抵挡机关龙来争取时间。为拖延时间好给墨子治伤。辅子撤正欲出城战机关龙，在客栈门口遇到公输般，众人坐上他带来的机关鸟，飞上机关龙的尾部。

机关龙

进入机关龙，找到右上方的杂货仙，把不必要的物品储存起来。向左下走找到楼梯，连下几层到机关龙的腹部，再向右走绕上前望台，地脉神水上的下方可看到翼人，在他那可买盘古之斧和假轩辕剑。再向右走，到达后望台(途中一宝箱中夺父要赤兽)。从后望台再下到机关龙的腹部，向右在一间房中发现蜀桑子。经过大战，纹锦为救众人身中一剑。蜀桑子后悔不迭，说出纹锦原是炼妖壶炼出的人形。此时壶中仙夺回炼妖壶并用它还原了世界，他让刚刚赶来的鬼谷子和蜀桑子合力用炼妖壶来挽救纹锦。正当进行在关键时刻，安策闯了进来杀死了蜀桑子，但他却被炼妖壶吸进去了。辅子辙急忙顶上去和鬼谷子合力帮助纹锦恢复记忆。经过一翻努力，纹锦终于醒来了。

结束语

最终，西来人带着蜀桑子的尸体走了。墨子、鬼谷子、公输般等人归隐山林。孙宾改名为孙膑，报了庞涓十年前的迫害之仇。铸子石重新领导庶人帮造福一方。辅子辙和纹锦终成眷属。

建议

1. 在等级不高时，尽量用机关人的奇术攻击，用辅子辙的机关修复术恢复体力(机关修复术只用体力)。

2. 在强敌战斗前后要买足木类和水类药材，辅子辙在对敌中最好用疗伤术耗费药材，不要用气还术耗费仙术妨碍其它奇术的施展。

3. 遇到两个食尸鬼时，先防御，让其相互攻击，待其中一个食尸鬼死后，再集中攻击另一个，这样可节省体力、仙术和生命值。

4. 对布妖和气精只可用奇术攻击，一般攻击无效。

5. 等级低时，应多备一些"地脉血泉"。

6. 法宝一定要装备上才能发挥作用。法宝都有各自的属性，有毒、热、冷等等。如装备上避火珠，可以防止火系的法术攻击。

7. 在打强敌、群敌和会分身术的敌人时，可用物品中的妖魔来助战。

8. 一般在山洞、密道、森林中无法随意存档，所以最好一见到香炉和大酒樽就存一下。

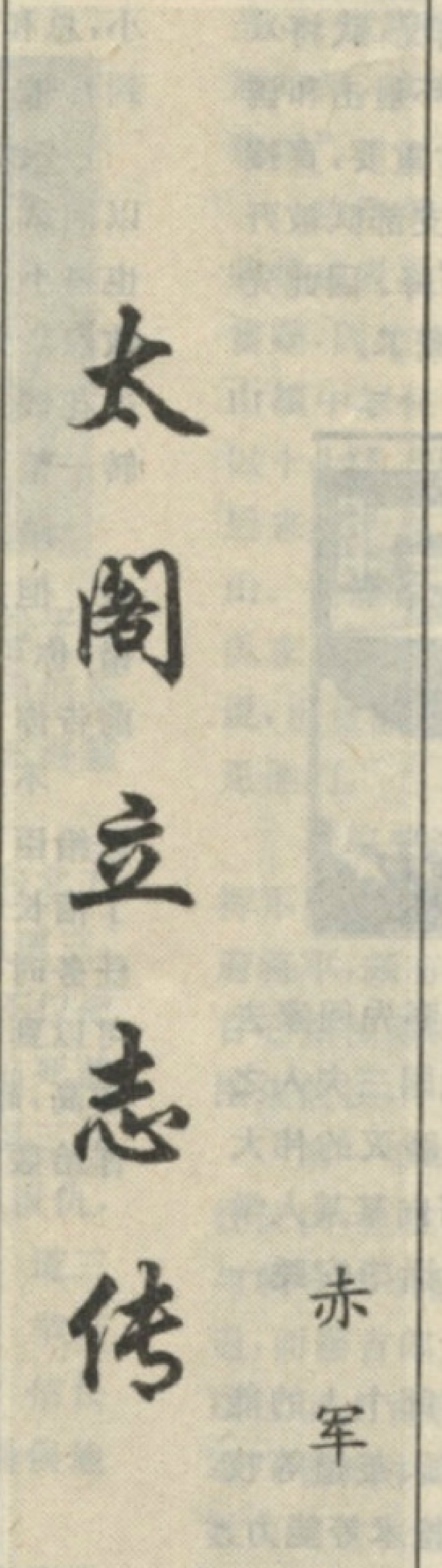
9. 遇到酒精，当它问你喝不喝时，就要看你运气了。有时喝了可加满生命和体力，有时则会中毒。

10. 你刚到某地时，由于等级不高而且敌人太多、太强，你最好尽量快速过关。到别处锻炼，等级升高了再回来取齐宝物，就比较轻松了。

11. 对付人类强敌时，为减少损伤应多用人参符。

12. 在地脉神水边，可以大打一场来提高等级。

13. 在某地有人会向你要一些物品，你可在游戏中留心找一下，对方会给你些报酬。如洛阳的打铁铺有人要鸡蛋、人发、人骨、还灵丹、巨蜈蚣、蚯蚓，他用血芝麻交换。新陈的药铺有人要百年人参、神秘果，他用还魂丹交换。长葛镇有人要英招、树精、巨蚯蚓、吸血蝙蝠、毒蜂、鬼卒。许昌的武器店阿鲍要妖火、石狮精、火光兽、天吴、长蛇、巨蜈蚣等。



日本历史上出身贫寒但权势最炫赫的人物，就要算是丰臣秀吉了。自十二世纪末叶源赖朝首创幕府以后，祭礼权在贵族，军政实权却落于武士之手。而丰臣秀吉官至太政大臣，为人臣之极、贵族之首，但同时无征夷大将军之名却有征夷大将军之实，统领着天下诸候。这是空前绝后的一代枭雄。

日本KOEI(光荣)公司1993年推出的《太阁立志传》，是一款SLG游戏。不久前，台湾第三波汉化的PC版，使得不通日语的国内玩家也可一试身手。

日历天文五年(西元1536年)，在东海道尾张国中村的一个贫苦农民家庭，秀吉诞生了。他的父亲是弥右卫门，曾在尾张最大的豪族织田氏手下做过足轻(步卒)，母亲名叫阿仲。年少时的主角因为长得又瘦又小，却上蹿下跳一刻也不得安静，所以村里人给年幼的他取了个外号，叫做"日吉丸"(日本民间传说中的猴精)。

日吉很小的时候，父亲就病故了，母亲改嫁给同村的农民竹阿弥。因为同后父不和，日吉被送到寺里做了小沙弥，但不久就逃走了。他沿衔乞讨，做针线小买卖，给骏河的武士松下嘉兵卫当仆人，就这样一直成长到十八岁。终于，日吉又回到了尾张，通过熟人介绍，当上了人称"尾张大傻瓜"的织田信长的仆人，工作任务是每天焐暖草鞋，给要出门的主人穿上……。

也许是英雄相惜，也许是年龄相仿(信长比秀吉大两岁)，织田信长对这个长得象猴子一样的仆人格外重用。他曾经叫日吉负责修筑清州城墙，管理府衙里每日使用的薪炭，而独具商人头脑的日吉都圆满地完成了任务，并且节省下许多开支。1560年，秀吉终于被提拔为足轻头(步兵头)，也就是说从庶民变成了武士。为了符合武士的身份，他给自己起了个姓氏叫"木下"(古代日本，只有贵族和武士才能有姓，平民百姓只配有小名)，并在小名藤吉郎后面，加上个大号秀吉，称作"木下藤吉郎秀吉"。

游戏即从是年5月17日开始。

片头过后，会出现四个选项："开始新游戏"、"继续进度"、"制作一片能够储存游戏进度的磁片"(先选择此项，游戏中才能储存进度)、"听取织田家家法"。在正式开始游戏前，最好先听一下织田家的家法，它将告诉你每月的一至五日，必须前往主城参加主公织田信长召开的会议，而且只有圆满完成信长交给的任务，才能提升信赖值，进而升官。这期间，除向你交代家法的池田恒兴外，还有两个人将会出场讲话，他们是织田家首席家老柴田胜家(秀吉前半生最大的竞争者)和前田利家(秀吉最忠诚的朋友)。游戏中许多关键时刻，你都要去向前田利家询问，才能通关到底。

开始新游戏，先让你设定主人公的能力值，有"猛将型"、"武者型"、"智将型"和"能吏型"。为了以后情节便于展开，或为了符合历史真实，选择后两种比较好。

正式开始游戏，屏幕右侧最上面显示年月日，中间是主人公所在地区的名胜景观，再下为日本地形图，可显示主人公当前所在位置。也可取机能中的情报切换指令，切换为人物情报。

屏幕左侧是一幅大地图，上有山川道路，有各式村镇城堡，还有人物和军队在即时行进。地图下方显示时间、天气并设有七个指令功能块。指令包括：①村镇移动，可以调出村镇一览表，点定某镇，主人公即可自动前往。②城堡移动，类似于村镇移动。③对话，与相邻武将对话，可借此获得各类有关情报。④情报，包括势力情报、人物情报、军团情报、大名情报、城防情报、携带物品和组织图。⑤攻击，当主人公独自行走时，可向相邻武将挑战，当指挥军团行进时，可对相邻军团或城堡发动攻击。⑥进人，身在村镇中时，利用此指令可直接进入商店或民居。⑦机能，包括储存、载入、忍者报告、背景音乐、等待、动画、情报切换和结束。

游戏开始时，织田家正面临着最大的危机，控制了东方骏河、远江、三河三国的大诸侯今川义元亲率大军，浩浩荡荡地杀到。织田信长急召群臣商议，却没有一个人能拿出象样的好主意来。然而当夜，一向被人讥笑轻视的信长却统一支奇兵，百里奔袭，直冲义元中军。正逢暴风雨大作，今川军顶风而立，不能睁眼举枪，尾张小将毛利新助等围攻义元，终于斩下了这位武勇无双的大将的人头。这就是日本历史上著名的桶狭间之战，信长于是威震天下。

在游戏中，你将亲历这惊人的一幕话剧，因为藤吉郎也将率领一百个步兵跟随信长之后，杀奔桶狭间。然

而，战斗一展开，义元就已经在织田军重重包围中了，藤吉郎却还远远地在战场的一侧，没能与敌军接触呢。因此在这一仗中想要斩将立功，从而使信赖值大幅度上升，完全是不可能的。你倒可以借此先熟悉一下本款游戏独特的战争系统。

军种分步兵、骑兵和枪兵三类，指令包括移动、攻击（平常攻击、突击和射击）、等待、情报（战况、武将）、鼓舞（提升己方士气）、策略（挑衅、威吓、威吓射击和诱降）、撤退、委任共八项。战争中士气值非常重要，直接影响到攻击力、守备力和机动力；而当某一支部队被歼灭或被迫撤退后，全军的士气都会大幅度下降。因此先集中兵力攻击一支敌军就不失为无敌的妙策了。



战争胜利后回到织田主城清州，这时要先回家去和妻子弥弥谈谈。弥弥即是大名鼎鼎的战国三夫人之一——北政所，丰臣政权的建立有其不可磨灭的伟大功勋。弥弥会向你提出一系列建议，诸如可向某某人学习剑术、某某村镇中有枪支出售等等。对话毕安睡一晚，就能恢复部分体力值。

在下次会议前，可以先培养一下藤吉郎个人的能力。一是学习剑术、筑城、辩才、谋略、绘画、茶道等技能。二是劳作，既能赚钱，又能提高马术和枪术等能力。学习剑术，要向武力只比自己高一到四点的将领学习，只要在十个回合内占据上风，即可提高武力值，否则白消耗体力却一无所得才叫冤枉哪。学习筑城要先给老师送礼，不过前田利家肯免费教你，不愧为生死与共的良友。学习辩术需要和书，学习谋略需要汉书，这都可以在界、难波等大村镇中购得，不过价钱似乎不是一个步兵头所能够承受的……。

绘画要去画家处，茶道要去千宗利等茶道家处才能学得，不过学费可是贵得惊人。想快点发财也有办法：一是去村镇的赌场小赌几把，输了就取进度重来；二是去马店和火枪店干活，等积攒了几十贯钱后，买一些十贯以上的茶具，到界去卖给洋人，可得30%～100%的利润。

赌博有两种形式。一是掷骰子，四人玩。一次掷出三粒骰子，以点数相同的两粒之外的那颗骰子点数来决定胜负。但是如掷出1、2、3则要双倍赔钱，掷出4、5、6则可获两倍的赌金，三粒骰子点数相同亦可得两倍赌金，掷出三个1可以三倍大胜。二是赌纸牌，两人玩，以两张纸牌的点数和来判定胜负，9为最大，10和0为最小，总和超过10则只取个位，不足4点可补牌，最多补到五张。

钱赚多了还可以购买武器，身佩优良的武器就可以向武力高出自己甚多的高手挑战了，而学习的成果也将不再是一点两点，而有可能武力狂涨七、八乃至十数点。劳作会降低体力值，尤其是学习制造步枪，可通过花钱找医生治病，或回家睡觉恢复，另外在野地里瞎转一整天，体力值也会自动有少许上升。

路上遇见其他武将，可以与之对话，也可以拔刀相向。但如果此人是你的同僚或者其主上与信长关系不错，你可要当心了，一旦杀不死他，让他逃走在信长面前告你一状，你可就吃不了兜着走啦。

不要忘记每月一至五日要回清州城开会。信长分派给臣下各种任务，你可以趁机提些建议，赶巧要是合了信长的胃口，信赖值会上升许多的。信长派给藤吉郎任务时，最好不要拒绝。一开始他肯定叫你去卖军粮，可以到稻叶山镇中的米店去和店主讨价还价。辩才值越高，越易杀价，不过切记不要贪得无厌，以免店主把你给轰出来。



以后，随着信赖值和身份的提高，信长还会叫你去买马和枪支、探查其他大名的情报、开发新田、出兵打仗、外交交涉、朝廷工作等。买枪时切记，一般信长给你的资金最多可购买八百支火枪，要是哪个家伙开口说他可以提供一千支，绝对是卖假货的骗子，切不可上当！开发新田时要加倍给予奖励，农民才会力争提前完成任务。外交交涉中如见不到对方国主，可以先送礼给国主的公主或夫人，走走裙带关系。

信赖值低于50，信长将会驱逐并杀死藤吉郎，游戏

就算以失败告终了(初始信赖值为 80)。信赖值升到 160,即可当领兵;320 为监察;640 为奉行;1280 为中老;2560 为家老,可受命为一城之主;5120 为宿老。除了参加每月一次的会议接受任务外,藤吉郎也可以不时地谒见信长,进点贡啊,提点建议啊,自告奋勇承担任务啊等等,来提高信赖值。



桶狭间一战后,今川的势力分崩离析,家臣松平元康(即后来的德川家康)恢复三河故土,并与织田信长结盟,老盟友武田信玄也撕毁盟约,赫赫威名的东海霸主今川氏不久就在两者的并力夹攻下灭亡了。

织田信长有德川氏保障侧翼,遂把眼光投向北方美浓国的斋藤氏。首代斋藤名唤秀龙,法号人道道三,他是战国第一阴谋家,外号蝮蛇。然而这位蝮蛇不仅把女儿浓姬(战国三夫人之一)嫁给了信长,还在临死前欲把整个美浓国交给信长——其长子义龙怀疑道三并非生身之父,遂起兵弑之,道三写信要信长为他报仇,并说把美浓一国作为浓姬的嫁妆送给织田信长。道三死后,信长屡次发兵北上,均被善战的义龙击败。幸好义龙在位数年即病故,其子龙兴继位,年幼无知。信长遂总结历次失败的教训,决定在长良川的上游墨俣地方修筑一座城堡,作为进攻美浓的前线据点。

任务理所当然地落在首席家老柴田胜家和次席家老佐久间信盛肩上。然而,在训练有素的斋藤军的骚扰下,二人均丢弃大批资材和民工,狼狈退回。木下藤吉郎大显身手的时机到了!

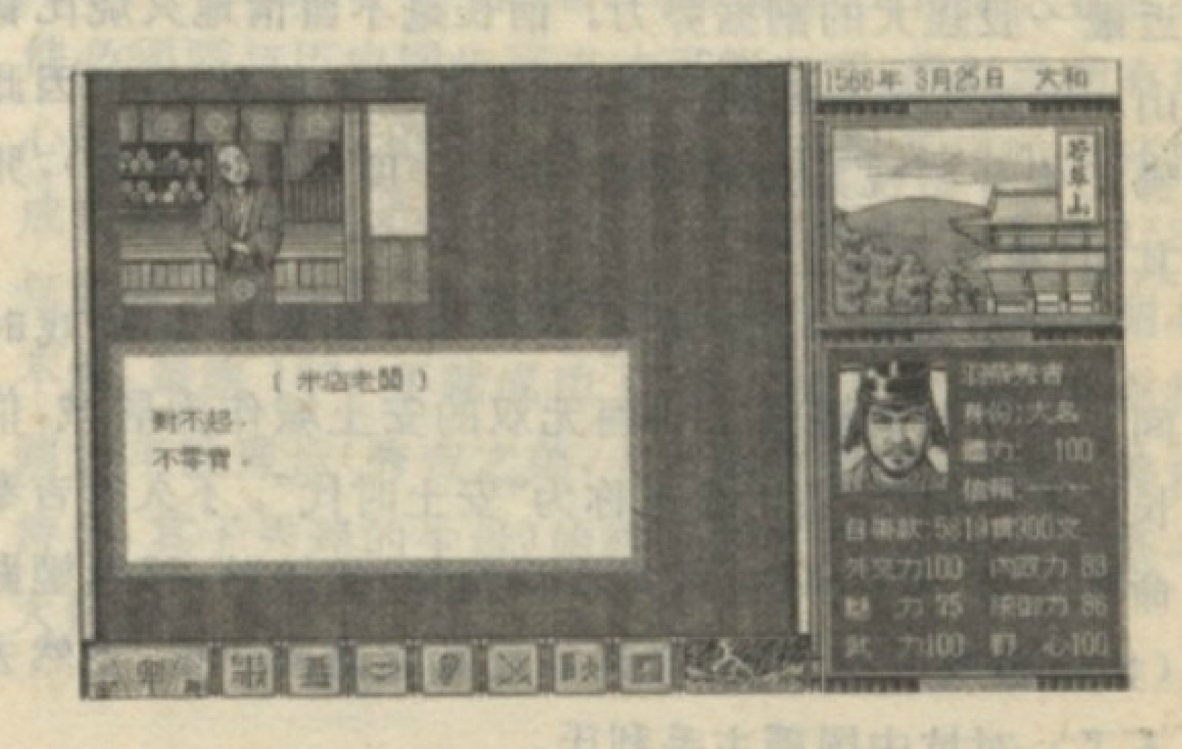
游戏中,也许在柴田胜家首次失败后,信长即会提问有谁愿去完成此项重任,这是一个可使信赖值大幅度上升的美差,一定要争取到手。然后前田利家会介绍你稻叶山镇的土匪头子蜂须贺正胜(历史上,正胜和利家素不相识,相反,他和藤吉郎倒早有交情)。来到稻叶山镇,用推荐做织田的家臣为条件,终于说服了正胜和他的数千喽罗帮忙。接下来要存一下盘,因为此后的进程,可能有三种不同情况——

一定要急奔墨俣,稍有耽搁,城未造好,美浓斋藤就杀到了,当然是徒劳无功。或者城才造好,敌军已多到必要打一场苦仗才能将其击退。第三种情况则斋藤军见城即退,根本不会发生野战,最符合史实;藤吉郎把各种资材先在别处加工好,然后趁黑夜水运到墨俣,一边加紧筑城,一边由正胜率领部分喽罗手执火枪埋伏在附近;斋藤军循声赶来,双方对射一阵后,天光已亮,一座崭新的木城矗立于长良川岸边,斋藤军无不目瞪口呆,掉头逃窜——这就是日本史上著名的"墨俣一夜城"。

攻取美浓势在必行,信长可能会派你去拉拢敌国武将或者寻觅人才。若是招来无用之辈,信长必会大发雷霆,因此拉拢武将前要先察看一下他们的能力。稻叶山镇中居住着一位天才军师竹中半兵卫(重冶),他曾以十七人奇袭号称牢不可破的稻叶山城并取得全胜,后来成为藤吉郎的左膀右臂;此人必要三请,才肯出山。斋藤家有着赫赫威名的"美浓三人众":稻叶一铁、氏家卜全和安藤守就,不但能力颇高,而且就史实来说,也是被藤吉郎拉拢到织田阵营去的,不妨试着去见见他们。

攻取美浓,燃起了信长掌握天下的野心。不久,他挥军西上,击败近畿霸主三好氏,并拥立足利义昭为幕府将军,颇有挟天子以令诸侯的味道。然而,义昭并不甘心做傀儡将军,他四处散发密信,号召各地诸侯起来围攻信长。

第一个响应号召的是越前朝仓氏,信长率大军前往征伐,正在势如破竹之际,孰料妹夫浅井长政执着于与朝仓的旧盟约,突然从背后袭击信长。信长被迫撤退,而藤吉郎此时自愿担任殿后,并且他也确实惊人地以区区七百骑兵漂亮地完成了任务,史称"金崎的撤军"。游戏中,这一情节是比较容易通过,大概以七百对数万的这场殿后战实在不好打,无法表现。



金崎一战,信长完全肯定了藤吉郎的军事才能。不久,攻灭了朝仓、浅井后,遂将浅井故地北近江三郡封给他。藤吉郎在琵琶湖边修筑了一座新城作为居处,起

名为长滨，并且他嫌木下这个姓太过小家子气，便取织田家最为武勇的大将柴田胜家和丹羽长秀二人姓中各一字，易姓为羽柴。从此，他即被称为羽柴筑前守秀吉了（筑前守是官职）。游戏中，主人公的头像至此也会改变。

只要信赖值升到 2560 家老，即可成为城主。但时机甚为重要。因为你顶多可向信长要求一到两个帮手，并且身份不会太高，而本款游戏中武将的带兵上限是依其身份来决定的，譬如诸侯和宿老可带 6400 兵，家老可带 3200 兵，中老可带 1600 兵，奉行只能带 800 兵，依此类推。也即初为城主，你的军事实力十分薄弱，因此在信长分派你攻击敌城时，如敌对势力只剩一两座坚城，无隙可趁，你就必将次次失败，从而遭到主公的训斥。最好正当信长准备攻击一个新的敌人时，你当上了城主，那么挑对方几个最弱的城池，攻而下之，就算立功了。



游戏中隐藏着许多著名的历史事件，只要时机契合，就会有所展现。譬如秀吉受封城主之前，信长还可能带着你去打一场大仗，目标是比睿山延历寺。比睿山号称圣山，延历寺是大阪石山本愿寺的下院，而本愿寺僧徒与下级武士相结合，经常介入诸侯间的斗争，成为近畿一股强大的割据势力。信长毫不留情地火烧比睿山。以表示他对旧的所谓王法、佛法的蔑视，但也因此佛门中开始视其为邪教徒（信长一度皈依基督教），咒其为“第六天魔王”。

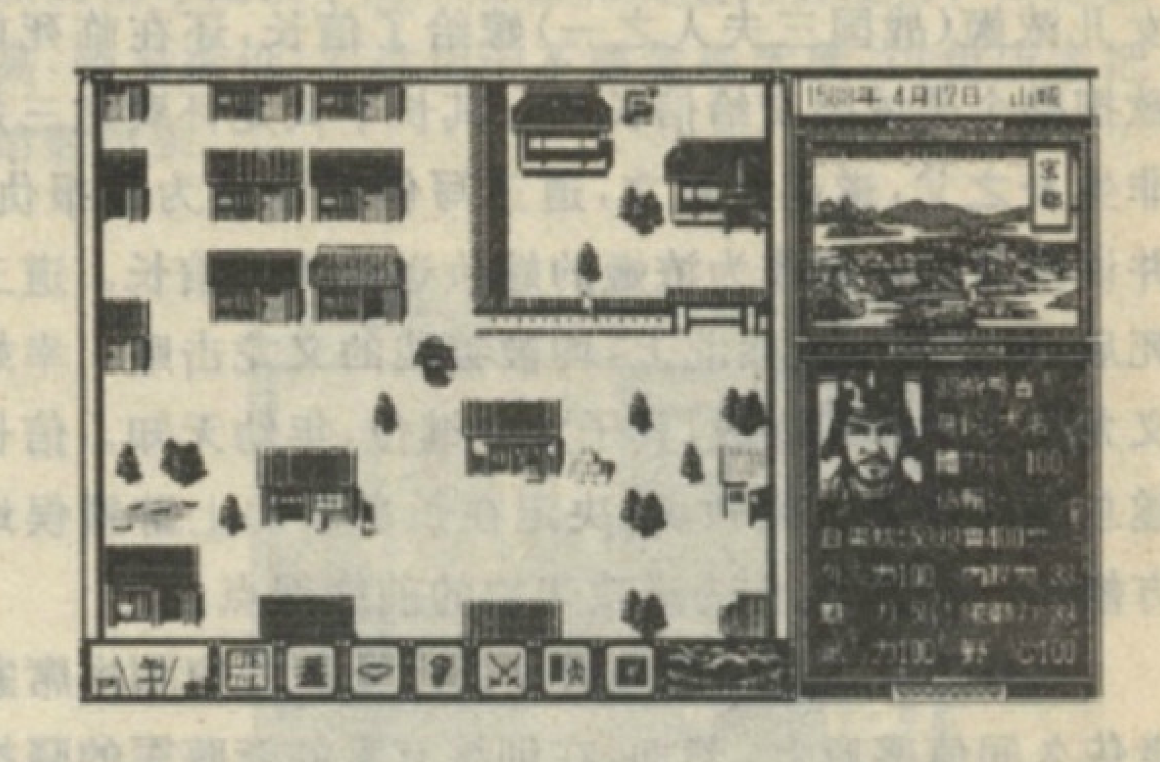
天正四年，也即西元 1576 年（当然不是游戏时间），织田信长修筑了华丽无双的安土城作为居城，信长活跃的时代，也因此被称为“安土时代”。不久秀吉奉命担任征讨中国（指日本本州西部）的统帅，移镇姬路（如果游戏进程太快，姬路还在其它诸侯手里，当然去不了），对抗中国霸主毛利氏。

秀吉的中国之战，可谓将其军事和外交才能发挥到了极点，譬如“鸟取的断根”。1581 年，秀吉进攻毛利名将吉川经家驻防的鸟取城，他早半年以两倍的价格鼓动商人购进粮草，甚至出现卖兵买粮的奇事。半年后，鸟取的存粮已被卖空，秀吉趁机围城，鸟取人吃人的状况惨不忍睹，终于被迫投降。又譬如“高松的水淹”：秀吉于 1582 年进攻坚城高松，他先调派大量民夫和军士沿城挖筑水渠，然后引河水淹城，毛利的强大援军也被阻于水后，高松守将清水宗治被迫答应秀吉的条件，于阵前切腹，交出高松城。

然而，就在宗治切腹的前一天，一个晴天霹雳传来。信长的重臣、妻舅明智光秀于增援中国的途中突然回军，袭击夜宿本能寺的信长。“第六天魔王”织田信长与侍童森兰丸葬身于熊熊烈火之中，而同时，其长子织田信忠亦于京都被迫自杀。明智光秀闪电般平定了近畿，接受天皇册封“征夷大将军”，并挥军直逼安土。

秀吉封锁了这一消息，在清水宗治自杀后，立刻与毛利军谈和，然后火速赶回姬路。此时，柴田胜家、前田利家、佐佐成政远在越前，泷川一益被绊牢在关东，信长的重臣中只有丹羽长秀可以帮助秀吉。但秀吉高举为故主复仇的旗帜，很快集合了四万大军，与明智光秀的一万五千人在山崎展开了大会战。光秀战败，逃亡中为士兵所杀，秀吉开始控制天下。

游戏中，光秀的兵力并不固定，最少时也就四五千人，只要你一得到消息就急忙杀过去，别等他逃入安土城，就必可歼灭之。



以后的游戏就变成纯粹战略型 SLG 了，可惜的是，离历史真实也越来越远。历史上，秀吉从战胜光秀到真正继承织田家还有相当长一段路程要走，先是在清州会议上力主让信长年幼的长孙三法师继位获得成功，继而斗垮织田家其他大将柴田、泷川、佐佐木等，又于小牧、长久手之役中采取高明的外交手段收服德川家康，这才开创了丰臣氏的“桃山时代”。但游戏中，只要战胜光秀即可继承织田信长为大名，连宿敌柴田胜家也在你支配下，未免太不合乎情理。

战略阶段主要靠召开会议、下达命令来强兵富国，要多派有能力的人去干他力所能及的任务，这样成功

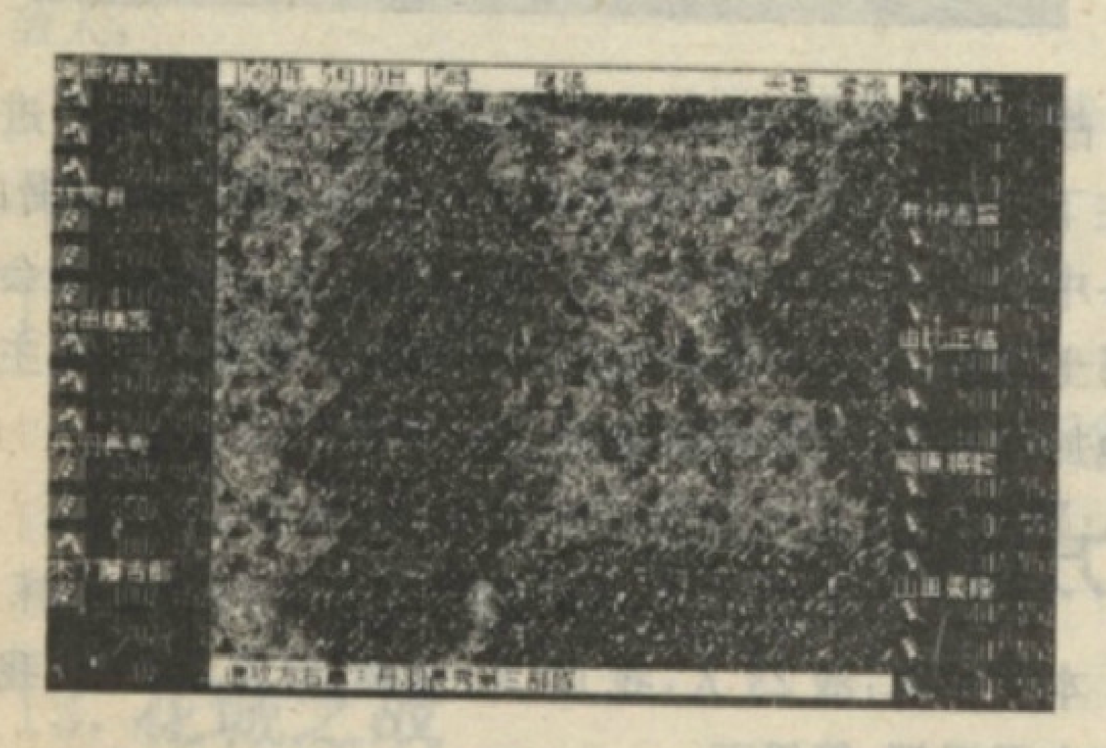
后其信赖值就会上升，就可给他升官，进而使其能带更多的兵马。同时向朝廷献上贡物，讨取官职也是必不可少的，细川藤孝担当此任最好不过。

战争中要注意分割敌人的势力。因为一些强大诸侯的主城，兵力可能达到五六万，而你就算带领的全是可掌 6400 兵马的宿老，总兵力也不过五军三万二千，根本不可能攻克。但只要切断敌各支城向主城运输的通路，即把主城四周的支城先攻克下来，其主城内可置兵的上限就会自动降低。把敌人打得只剩一座兵少财竭的孤城后，秀吉可亲往劝降，这时连雄才大略的毛利元就、武田信玄等辈，都可能会降服的。



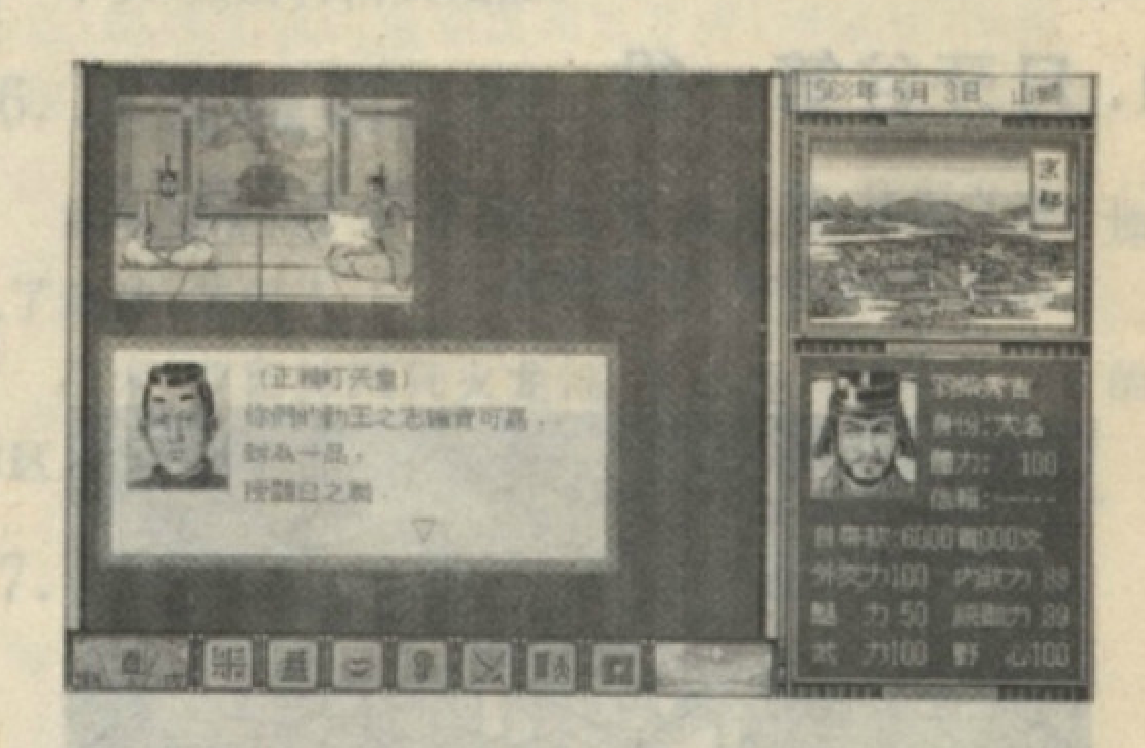
外交上要保持和德川家康的盟友关系，让他保护你的侧翼。因为此款游戏最终目的并非统一天下，不必见人就打。此游戏的最终目的有两个：一是信长还在世时，由信长得到正一品关白之位；二是信长死后，秀吉得到此官爵。你可以采取会议中的“朝廷工作”指令去求官，也可亲自去晋见天皇。

要去京城先晋见三位公卿，并献上贡物。这三人的爱好不尽相同，山科言继喜欢茶器，近卫前久喜欢美术品，而菊亭晴季喜欢洋货，只有送对了他们的胃口，才能获得最大的效用。



秀吉初始继承织田信长的事业，居城是在安土，但你可以扩建别的城堡，并且移镇过去。这里有个小决窍，你扩建本愿寺城并决定移镇，这时家臣会告诉你将本愿寺城改名为大阪，一段小动画出现了，秀吉的大阪城比安土更为辉煌雄伟，成为全日本的中心（这是史实）。

当你的势力达到全地图的三分之二强，并且对朝廷的贡献也达到一定程度后，好了，天皇正式册封羽柴秀吉为关白（即宰相），游戏终于胜利结束了。秀吉将更姓为丰臣，头戴庄严的日照盔出现荧幕中央。在他左边，象征旧时代的织田信长、竹中半兵卫、弥弥、柴田胜家等将缓缓落下，而在其右边，象征新时代的德川家康、黑田官兵卫、千宗利、本多忠胜等将冉冉升起。因为丰臣秀吉不久以后完全统一了日本，并将关白之位让给外甥丰臣秀次而自称太阁（即退位之关白）；几年后，因侵略朝鲜受挫，秀吉忧愤病亡，天下终为德川家康取得，开创了垂三百年的德川幕府时代。



此款游戏设计新颖，不愧为KOEI公司的杰作。而且它达成最终目标的路径并非一条，如果你已经当上了城主，但本能寺之变尚未发生，秀吉也可以学学光秀，起兵反对信长。不过由于身在他人手下时，所攻得的城池都得归还主家，因此才起兵时力量极弱，要想对抗庞大的织田势力，实在是难上加难。当然，相信有冒死冲上的勇士会愿意规划反历史的情节的。

游戏难度不太大（除非反抗织田），因此游戏者往往只用十年左右即可达成目的。但因为许多人物和事件必须要与历史同步行进才可能出现，所以奉劝有耐心的朋友不妨玩得慢一点。好在只有到了 1590 年还没成功的话，游戏才会非正常结束，而历史上，秀吉 1584 年就做上关白了。本款游戏笔者闯过三遍，但因为耐心不够，最晚 1574 年就成功了，第三波汉化版说明书提到的丰臣秀长（秀吉之弟，天才的民政家）、淀君（秀吉侍妾，其子秀赖的生母）始终未能见到，不能不说是一大憾事。

魔法世纪

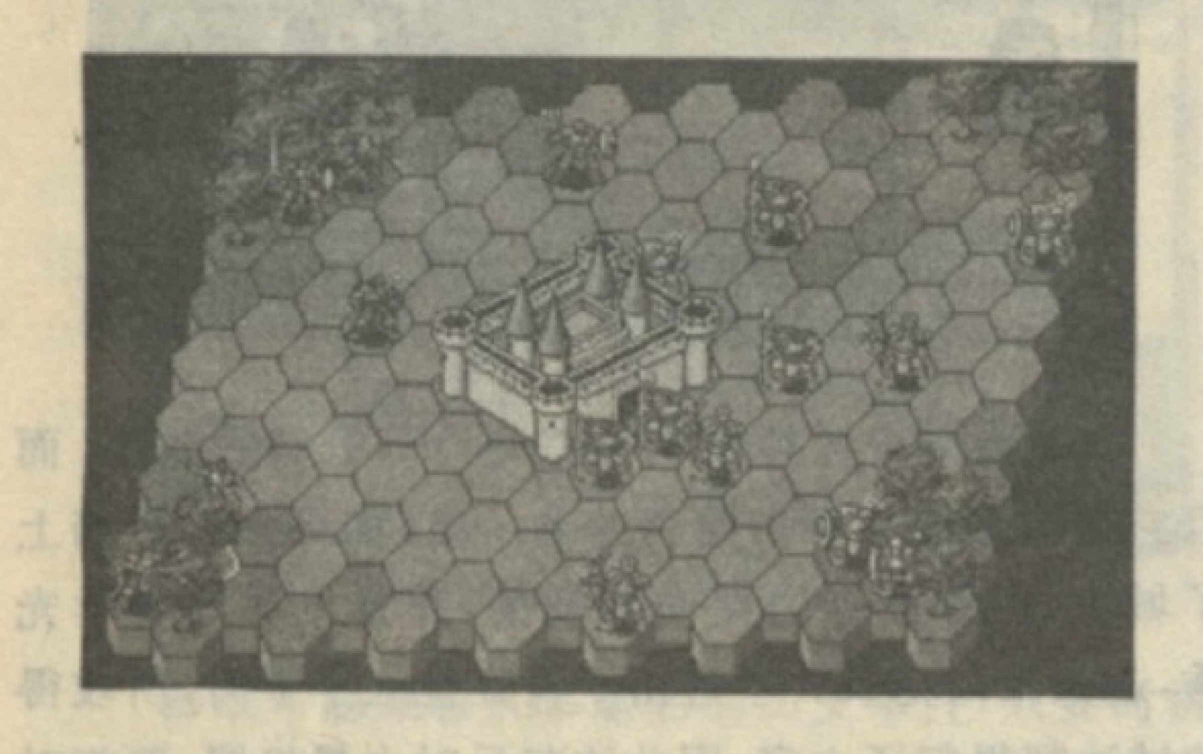
钟以山

"魔法世纪"是一款由台湾大宇资讯公司出品的战略游戏，采用战棋形式制作。由于其动画、音效均较精采，颇受战略游戏爱好者青睐。该游戏难度略高，故笔者有必要将攻略战术交待一下，但由于本人并不太专战略game，所以也许有些战役干得不甚漂亮，望各位玩友见谅。

1.月牙谷第一役

本关情况：敌2人，我2人；宝物、村庄共8个。

战术：原地待命、守株待兔。



2.月牙谷第二役

情况：敌4人，我3人；宝物、村庄共2个。本关我方加入了力王，等级二。

战术：我方开始时在地图左上角，应进入上方的树林。三人应靠近，便于互助。等敌人靠近，再给予打击。

3.月牙谷第三役

本关情况：敌5人，我4人；宝物、村庄一个。我方加入了黑月，等级一。

战术：由于我方位于一高地上，较有利，应利用有利地形，先干掉敌方两名弓兵，然后再各个击破。

4.水晶堡前之役

本关情况：敌7人，我6人；宝物、村庄共6个。我方加入了铁面，等级三；霸王，等级三。

战术：本关的地形与上关相同，我方应利用地形，采用四面包围歼灭敌人。

5.水晶堡之役

本关情况：敌11人，我6人；宝物、村庄共2个。

战术：因敌众我寡，我方应由城堡左下方迎击敌人，万万不能被敌人包围。

6.极乐城前役

本关情况：敌13人，我7人；宝物、村庄1个。我方加入了水晶，等级四。

战术：我方先退到后方，利用三颗大树脱身，然后进入中间的林区与敌周旋。

7.极乐城之役

本关情况：敌23人，我8人；无宝物、村庄。我方加入了鹰眼，等级五。



战术：作战开始，应全力杀尽右边的敌人，然后进入左下方林区，在林中消灭掉主动进攻之敌，再反攻。战斗中，应先干掉敌魔法师。进入极乐城，欢喜王就会将勇士之瓶、金刚叶和救难笛送给我方。男魔法师也主动地加入我方，他的等级是五。

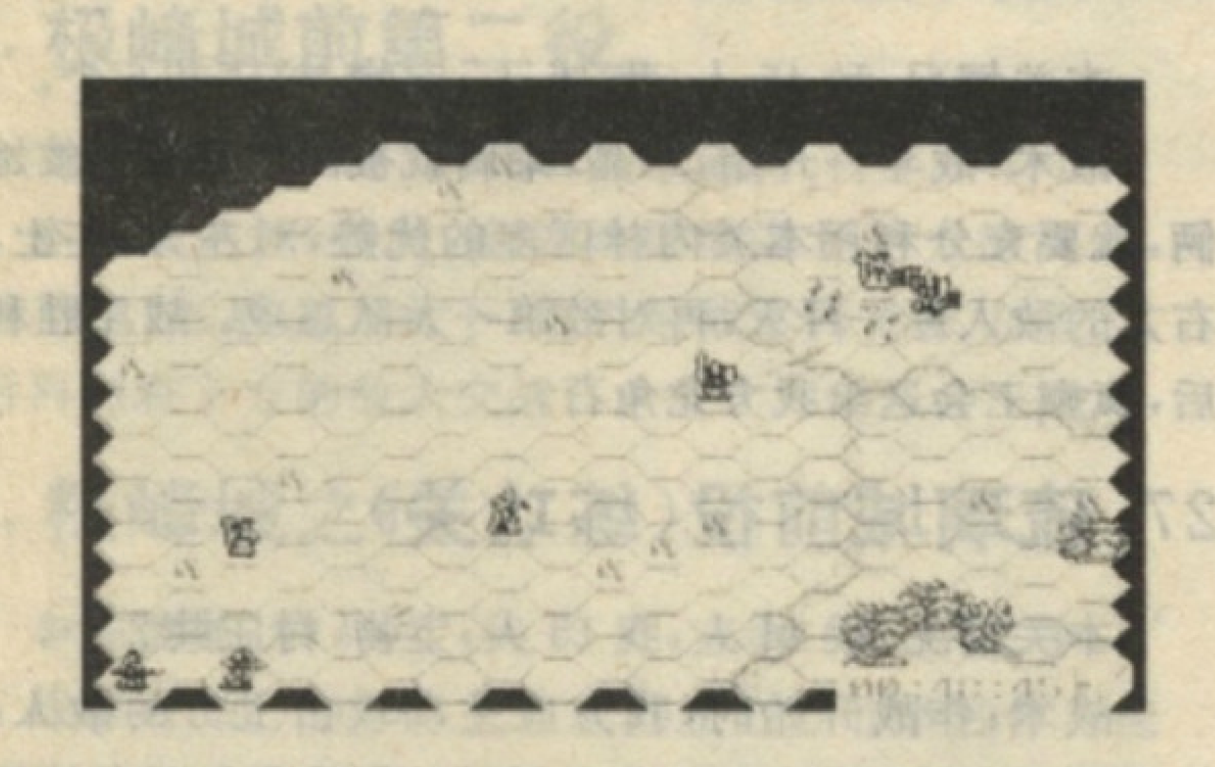
8.万兽城前之役

本关情况：敌23人，我10人；宝物、村庄共2个。我方加入了祝福，等级五。

战术：开始时，一人使用救难笛，祝福出现。尔后让能远攻的人全站在高地，这样能使攻击力加倍，攻击范围也变广。当右上方、左上方的敌人被消灭后，就可去右下方的村子得到食魂花。

9. 万兽城之役

本关情况：敌 27 人，我 11 人；宝物、村庄共 3 个。我方加入了狂虎，等级五。



战术：先把兽人调到右上角，然后全体成员进入中部林区。歼灭敌先头部队后，再转移至城堡右方的林区，接着从城堡下方发起总攻。战役胜利后，兽王会送给我方千兽魂。

10. 皇城前之战

本关情况：敌 21 人，我 11 人；无宝物、村庄。

战术：将身强的队员派往第一条河前，组成人网(不用过河)，等身边的敌人全歼后，全队进入中间的林区，进而歼灭右下方的敌人。

11. 皇城之役

本关情况：敌 27 人，我 11 人；宝物、村庄共 8 个。

战术：本关内，我方部队被分成两支，左翼应全力与右翼会师。当两支部队全部在右上方高地时，应努力歼灭地图右半部的敌人，然后再扫除左半部皇城中的敌人。

进入皇城，勇士之瓶随之破裂，被索魂禁锢法变成石头的殿下复苏了。他也加入我方，等级六。

12. 花城前之战

本关情况：敌 21 人，我 12 人；宝物、村庄共三个。

战术：本关，我方开始应冲上左方高地歼敌，然后利用地形歼灭右上方的敌人。

13. 花城之战

本关情况：敌 30 人，我 12 人；宝物、村庄共 7 个。

战术：开始战斗的全体队员应向下移动，占据有利地形(高地)攻击敌人。干掉敌五个远攻手后，可转移到城堡前的林区，再进行全歼战。

在花城中救出茉莉后，蔷薇王会送给我方朝阳露，茉莉也会加入我方，等级七。

14. 冰雪城前之战

本关情况：敌 28 人，我 13 人；宝物、村庄共 2 个。

战术：我方又被分成两队。

由于下方仅有两人，所以战斗一开始，下方的人应立即与上方部队会合。

15. 冰雪城第一役

本关情况：敌 15 人，我 13 人；宝物、村庄共 3 个。

战术：本关，我方应先进入城堡上方的林区，歼敌第一中队，然后再消灭残敌。

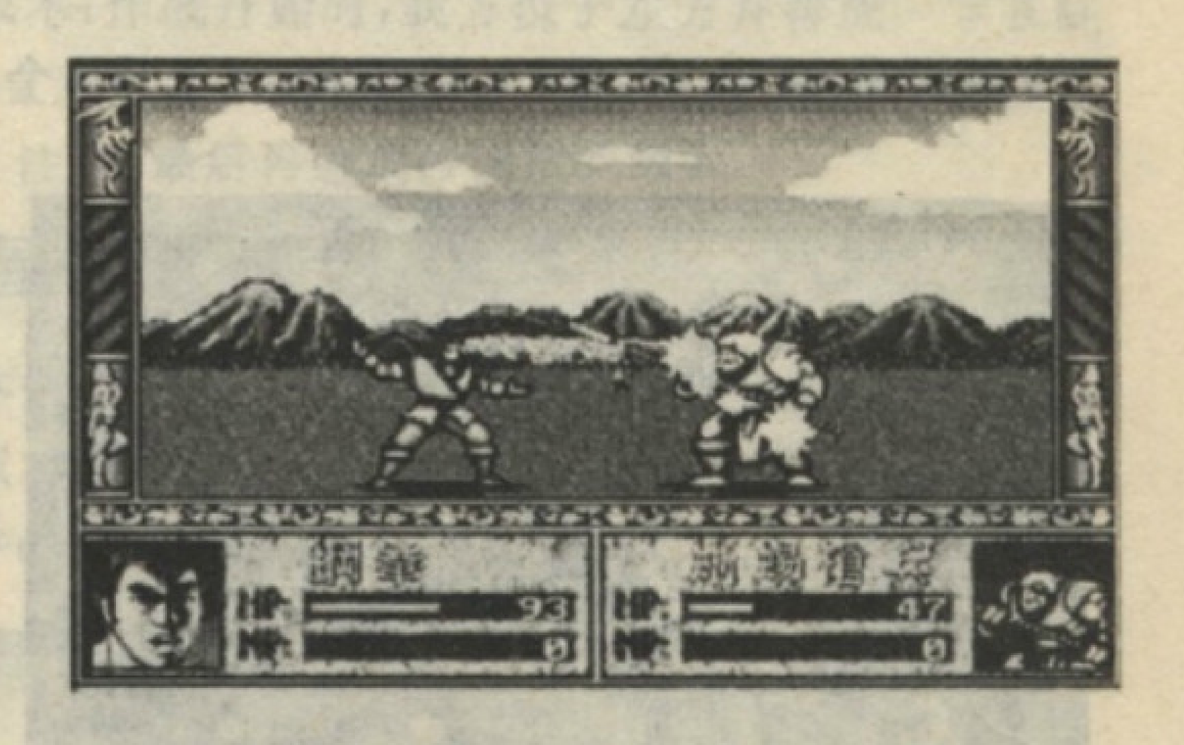
16. 冰雪城第二役

本关情况：敌 35 人，我 14 人；无宝物、村庄。我方加入了武神，等级八。

战术：要留神四只火龙，应全体进入城堡左下方的林区，对敌人实行逐个击破。

17. 冰桥之役

本关情况：敌 17 人，我 14 人；无宝物、村庄。



战术：我方队伍应进入右上方林区后再攻击上方敌人。

18. 鱼人堡前之战

本关情况：敌 16 人，我 14 人；无宝物、村庄。

本关战术：作战时，最好先攻击左边敌人，再攻击右边敌人。作战胜利后，翡翠加入我方，等级为九级。

19. 鱼人堡之役

本关情况：敌 30 人，我 15 人；宝物、村庄共 5 个。

战术：我方在开始时，只须守株待兔。敌第一大队果然中计，歼灭后，全体就可转移至城堡上的林区，进

而扫清残敌。作战胜利后，银鲨王会将珊瑚海螺送给我方。

20. 试炼之堡前役

本关情况：敌 27 人，我 15 人，无宝物、村庄。

战术：首先，应让一人站在河中央的石板上，桥就出现了。战斗中，其余队员应不遗余力地保护这名队员，如果他(她)牺牲了，战斗就会失败。小心谨慎、步步为营是本关取胜之绝招。

21. 试炼之堡第一役

本关情况：敌 36 人，我 15 人；无宝物、村庄。

战术：开始时，我下方队员应全力向上移动，与上方队员会合。尔后先向敌中间部队进攻，全歼后，再扫除外围残敌。

22. 试炼之堡第二役

本关情况：敌 36 人，我 15 人；无宝物、村庄。

战术：同上一关。

通过试炼之堡后，每名队员的能力均加了两点。

23. 狂人城前第一役

本关情况：敌 32 人，我 15 人；宝物、村庄共 2 个。



本关战术：本关内，我方应先进入上方林区，首先消灭其先头部队，再歼下方来敌。最后我方应移动至下方主动出击，与敌决一死战。

24. 狂人城前第二役

本关情况：敌 46 人，我 15 人；宝物、村庄共 2 个。

战术：由于上方敌人较弱，应先解决他们，然后我方应移至右上方，以对付下方的敌人。

25. 狂人城前第三役

本关情况：敌 49 人，我 15 人；宝物、村庄共 3 个。

战术：本关内敌人虽多，但全是弱智、低能，用一字长蛇阵足矣！

26. 狂人城之役

本关情况：敌 45 人，我 15 人；宝物、村庄共 6 个。

战术：战斗一开始，水晶、茉莉就被困了。要营救她俩，就要充分利用本关内林区多的优势，对左方、左上、右方的敌人逐一歼灭，再对敌第一大队总攻。战斗胜利后，疯癫王会送给我方龙角石。

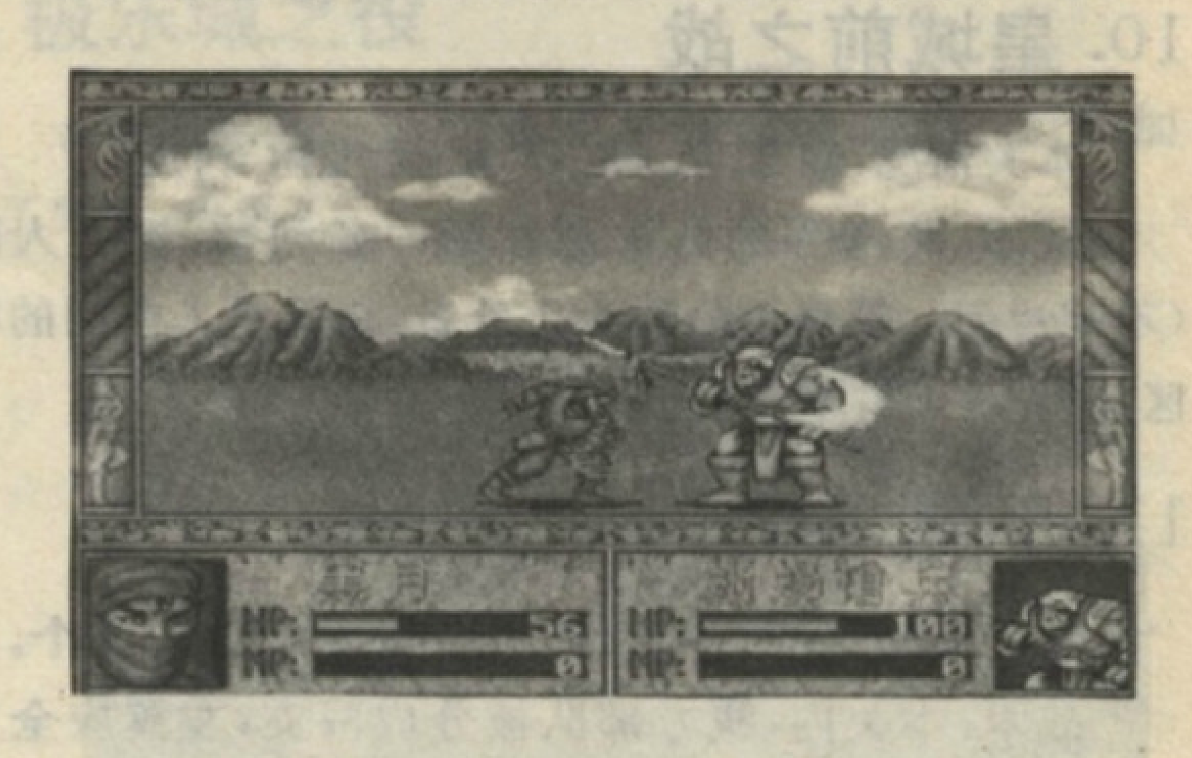
27. 琉璃城前役(练功关)

本关情况：敌 44 人，我 15 人；宝物、村庄共 2 个。

战术：作战开始时，我方应主动攻击上方的敌人，然后再进攻左下方、正下方的敌人，最后进入下方的地区，歼灭右下方的敌人。

28. 岔路之役

本关情况：敌 42 人，我 15 人；宝物、村庄共 2 个。



战术：下方敌人有 27 个，所以千万不要发生正面冲突，否则必定死得很惨。首先，我方应进入下方林区，歼灭左下方的敌军。然后，队伍转移到右方的林区，与下方的敌军较量，这样总攻才能胜算。

29. 琉璃城之役

本关情况：敌 5 人，我 15 人；无宝物、村庄。

战术：本关是一座迷宫，在第一宫中，只要我方一名队员站在城堡门前，即可进入第四宫。然后进入右边的大门，就可走出迷宫。通过迷宫后，透明王将送给我方珍珠砂。

30. 极峰城前第一役

本关情况：敌 42 人，我 15 人；宝物、村庄共 3 个。

战术：应注意敌方的那个魔人战士。应先进攻上方的高地，然后再从高处攻击敌其余各部队。最后应绕到

右方，进入右下方的林区。战术是守株待兔，待主动进攻的敌人都被消灭后，再发起反攻。最后对魔人战士围而歼之。

31. 极峰城前第二役

本关情况：敌 40 人，我 15 人；宝物、村庄共 4 个。

本关战术：开始时，全体队员应退至上方的高地，守株待兔，然后全力向下，用闪电战术歼灭下方敌人。最后再与右下方的敌人交战。

32. 极峰城之役

本关情况：敌 45 人，我 15 人；宝物、村庄共 2 个。

战术：作战开始时，我方应以左上方的禁区作为掩体，派 12 名强手去诱敌深入。之后全体队员移动至右下方，歼灭那儿的敌人后再进攻左下方的残敌。本关胜利后，高山王会送给我方银河圣水。

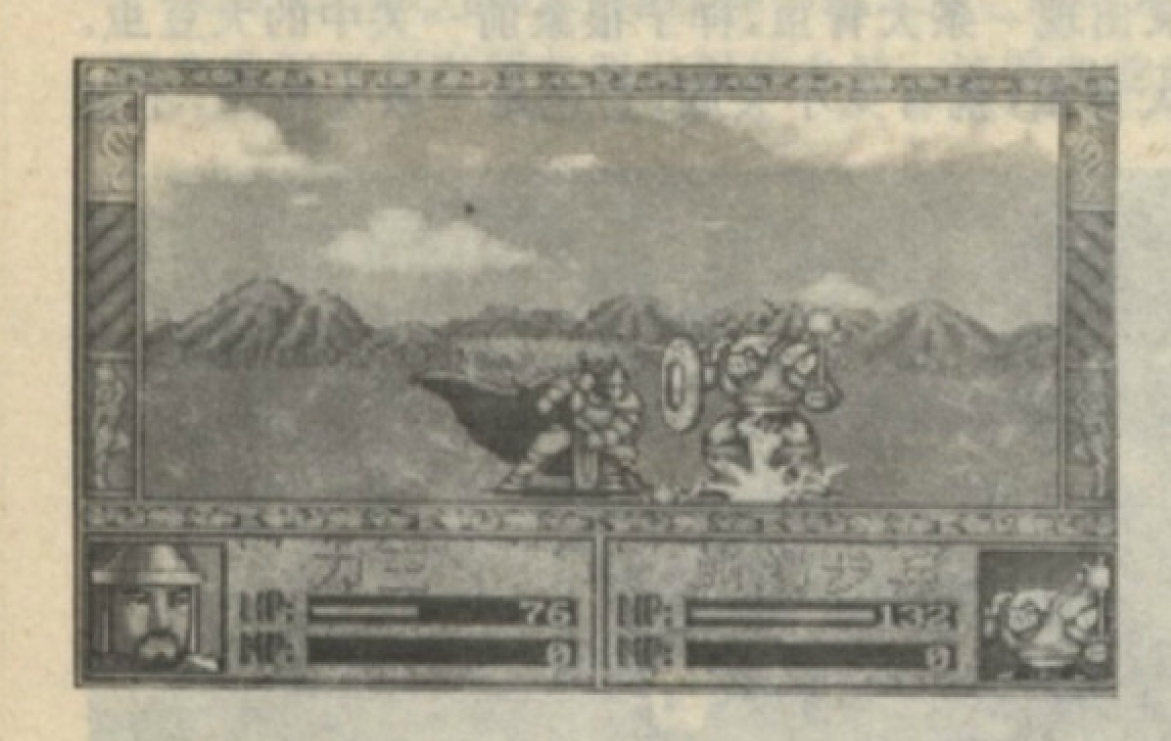
33. 幻影城前役

本关情况：敌 46 人，我 15 人；宝物、村庄共 2 个。

战术：我方应先进入右方林区，歼灭右方敌人后，再向左进入左方林区，歼灭敌人。

34. 幻影城之役

本关情况：敌 42 人，我 15 人；宝物、村庄共 2 个。



战术：应先派二、三个队员去左方解决敌人的散兵，尔后全体转移到城堡上方，将那儿的敌人全歼，最后用游击战歼灭右下方的敌人。

35. 炼狱城前役

本关情况：敌 46 人，我 15 人；宝物、村庄共 2 个。

战术：一步后就原地待命，等敌人先行动，干掉他后，再进一步，如此循环。美其名曰：蜗牛战。本关内右上方有野人战士出现，对付他们应小心。

36. 炼狱城之役

本关情况：敌 48 人，我 15 人；无宝物、村庄。

战术：为逆时针作战法，即先歼灭上方敌人后，按逆时针方向依次歼之，最后再全力功击“恶魔法师”。小心哦！他 HP 为 1200、MP 是 4000 哟！

37. 反攻幻影城

本关情况：敌 37 人，我 15 人；无宝物、村庄。

战术：战斗开始，我方被分割成三部分，应立刻会合。把城堡附近的小股敌人消灭后，进入中部林区，对付那儿的敌人，最后再向左下方的敌人进攻。

38. 反攻狼牙城

本关情况：敌 52 人，我 15 人；宝物、村庄共 5 个。

战术：应先干掉右方林区内的敌人，以便占领有利地形。在对敌第一大队作战时，务必要小心，因为有敌魔人将军。剩余的敌兵皆为乌合之众，不堪一击。

39. 反攻琉璃城

本关情况：敌 31 人，我 15 人；宝物、村庄共 11 个。

战术：作战开始时，我方位于左方并排成一字长蛇阵，应立刻集合。敌方也是一字长蛇阵，故各个击破就行了。注意：最后再进攻沙漠里的敌人。

40. 星钻沙漠之役

本关情况：敌 55 人，我 15 人；无宝物、村庄。

战术：我方开始又被分成了三队，应立刻集中，使用蜗牛战术蚕食敌人。

41. 黑暗之堡之役

可算是最后一关了，您越战越勇，我手都断了……。

情况：敌 97 人(哇!)，我 15 人；无宝物、村庄。

战术：整齐的敌军排在我方面前，先集中，然后嘛！用 GB 改吧！否则，必死……。

其实，采用包围游击战，一个个地消灭敌人是最好的方法，战斗吧！

后记

这个 GAME 不大，关数不少，写全攻略会写死人的，好在是战略游戏，具体的作战方式都大同小异。我觉得无聊，可又不敢大声说，因为战略 GAME 迷们实在太多了，况且，它的内容情节还挺诱人，玩玩也不妨！

密集火力

MOUSE

密集火力是去年底由泰腾有限公司DUCK小组制作的一款纵版射击游戏。动作和射击类在电脑游戏中一直是弱项，这点不用多说很多人都会同意。可自从去年id公司推出了DOOM系列至今，我们可以明显感觉出电脑动作类游戏的长足进步。这无疑使无数热爱电脑游戏，却又苦于找不到精采游戏的玩家看到了希望，它无疑是电脑游戏的一大突破。

不可否认，密集火力同一些电视游戏相比仍然存在着很大的差距，但我们已经可以看到它的进步。

游戏中出现的标志很少，大致有下列三种：

P：Power能量值标志，连吃三次可使武器提升到最高。

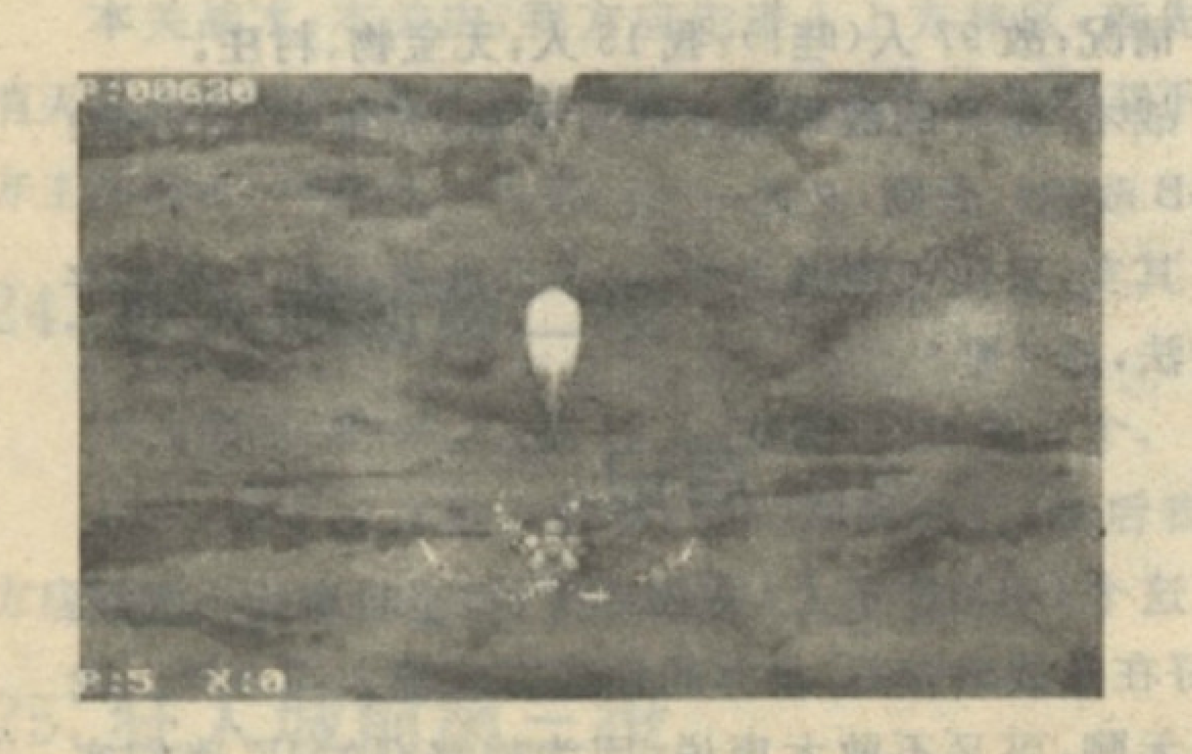
S：保险环，是两条环绕在飞机旁的光环，可保护自机三次。

B：BOOM炸弹，最多12枚。

在游戏进行之前，我们要先熟悉一下聚波的方法：停止按动射击键两秒后，飞机四周会罩上一层光圈，这时按动射击键，可发射出一个巨大的冲击波，破坏力惊人。熟练掌握将是你的第一大任务。

Round1　初次行动

Duck小组接到总部命令，总部要求他们必须在最短的时间内，用最快的速度把侵入内太空的敌人赶出去。



游戏一开始，我们可以先吃一个保险，过了一个蜜蜂阵前面还有一个保险。继续向前走，就可以看到小关底，它是一只大蝴蝶，样子很好看（你不要被它的外表所迷惑）。只要坚持一段时间即可通过。向前走还有一个保险，你一定要吃到。正当你幸灾乐祸时，前面出现了两条大虫，不用怕，聚波打它们的头。接着向前走，会有一些翻动的骨牌。注意看好前面的距离，躲过它们并不是什么难事。穿过骨牌，你会看见一支长着翅膀的怪物，这就是关底，它不时地从嘴里吐出五颜六色的小子弹，打掉它的方法是聚波加保险。

Round2　小有成绩

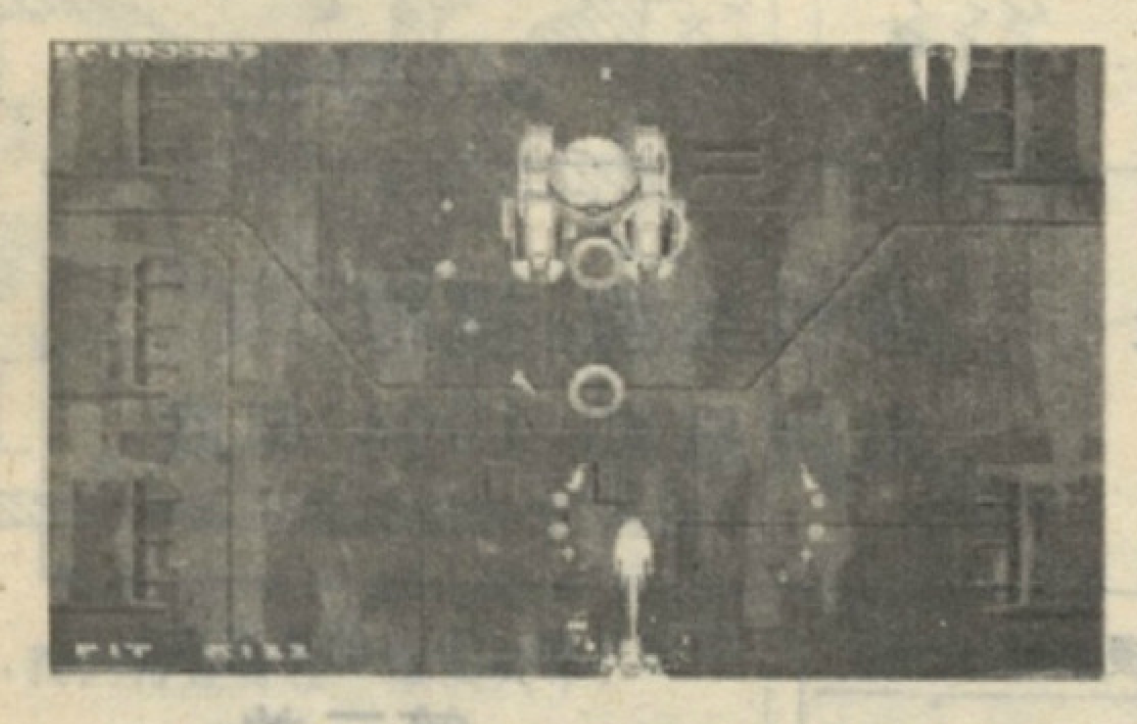
冲过一道由五边体组成的火力网，注意它们爆裂后的小子弹。向前走有一个保险，绝对不可漏过。这时前面又出现一条大青虫，样子很象前一关中的大豆虫。过了大青虫，就看见小关底，它也是一条大青虫，不过



似乎是机器造的（怎么跟虫子干上了），尾部会发射光束，躲过它的进攻然后集中火力打击它的头部，经过顽强的战斗它终于被打得七零八落。这时你一定不要掉以轻心喔！看七、八条大甲虫从屏幕左右爬了出来，怎么打呢？没办法躲着走吧。过了甲虫就来到关底，关底也是一条虫子（这关应改名叫虫子阵）。消灭它的方法很简单，你只要不停放保险就行了。

Round3 再接再励

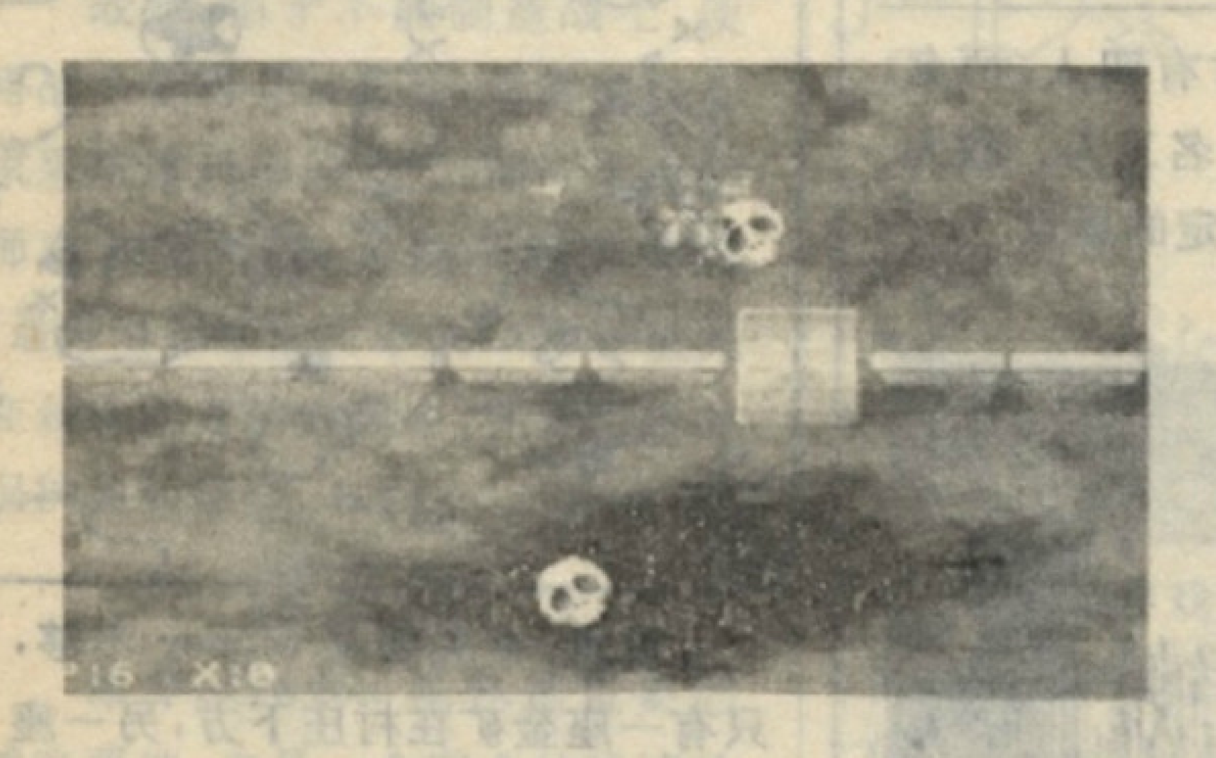
这关 Duck 将在敌星球上空激战。(一定不要辜负父老乡亲们的嘱托!)注意突然出现的蜜蜂,最主要还是它们发射的跟踪弹。这时前面飞出了数只机械蝙蝠,不用着急,等它们展开翅膀后再发动攻击。向前走会遇



到本关中最难对付的敌人,它们是一群群的蜻蜓(好象有点夸张),会打出长长的激光,并且急了还会撞你(有点武士道精神)。过了蜻蜓阵,就要过铁板阵了。看清铁环间的缝隙,一鼓作气冲过去。本关关底是一只大蜘蛛,打它的方法依然是聚波加保险。

Round4 最后通谍

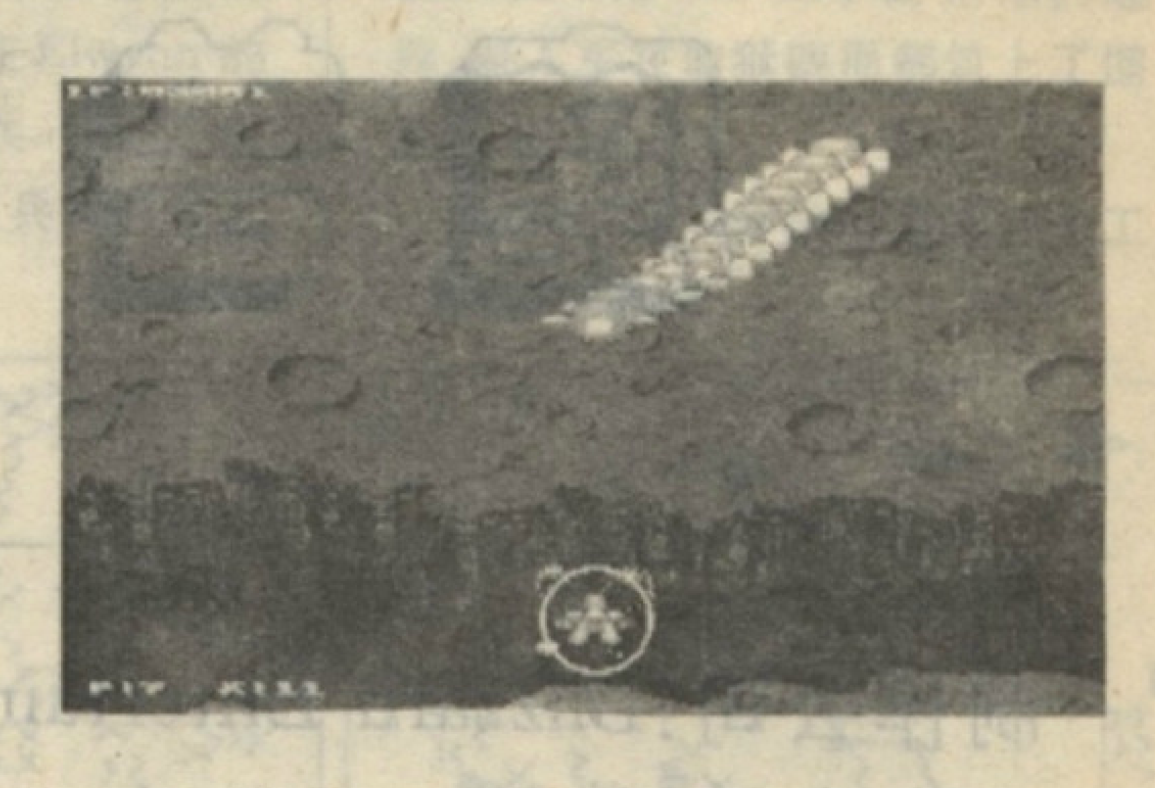
躲过敌小型飞船后有一个保险。向前走会出现数个机器人,当心它们的跟踪弹和机关炮。同时还要注意两个类似飞去来器东西发射的电波。接着向前走,碰见



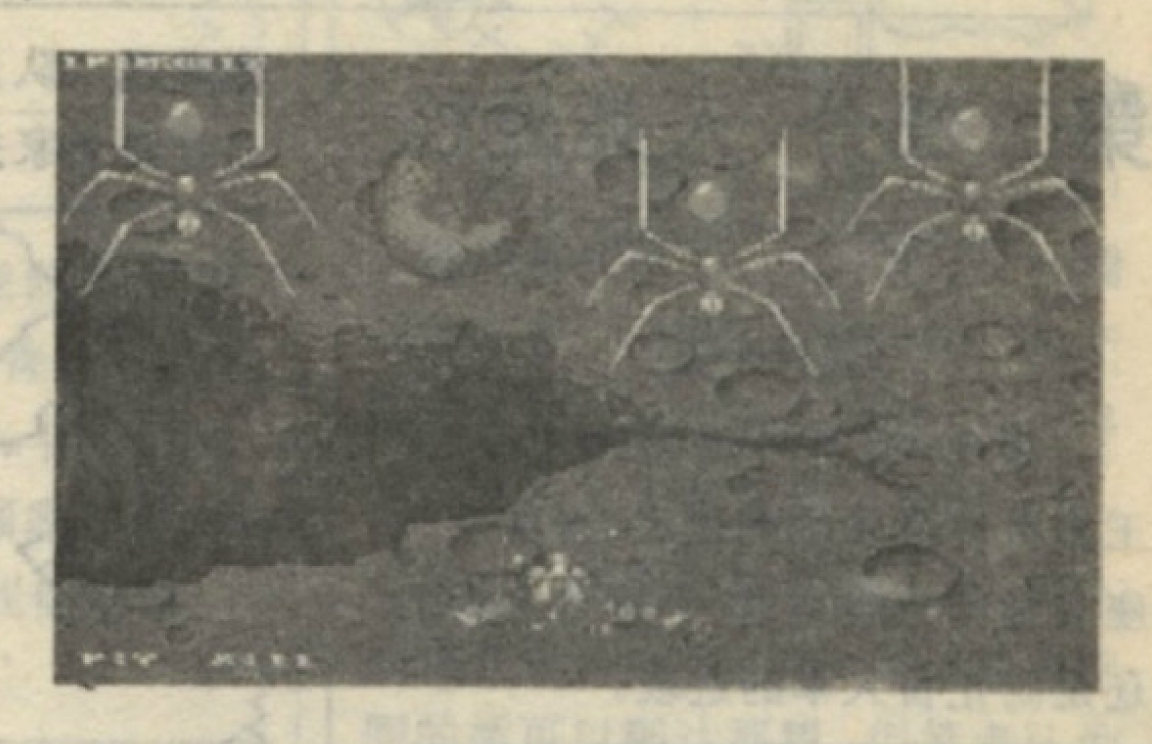
许多绿色的球体,打中后分离成更多更小的球状物,能否顺利躲过它们就要看你的身手了。本关关底是一只甲壳虫,它只会跳起来踩你,记住它的落点后是不难对付的。

Round5 最终任务

敌人大都是前面出现过的角色,而且攻击力没有什么加强,让人感觉难度明显小于前几关。正当你觉得没劲时,画面两边突然飞出一对锅盖(这怎么可能呢?),看清它们运动规律,趁它们刚刚分开的瞬间加足马力冲过去。接着是一个加速版,这里没什么可说的,



只要你眼明手快是不会在这里 OVER 的。本关关底是一个巨大的机器人,会发射很粗的光束和导弹,打它的



方法依然是聚波加保险。游戏打通了,但笔者却多少感觉有些遗憾,主要是软件制作中的不足。笔者现将本游戏的优缺点罗列一下供大家参考:

优点:1. 飞机形状比较可爱。
2. 游戏中可以聚波。
3. 游戏速度可调(共分三级)。
4. 音乐比较震撼。

缺点:1. 画面过于单一,很多关基本都是重复的东西。
2. 保险范围小、威力弱,而且最多 12 枚,让人多少有些遗憾。
3. 物器升级过于简单且种类太少。
4. 一关进程过长,让人厌烦。
5. 版面太少。
6. 没有结局画面。

好就此结束吧,祝大家早日爆机!

更 正

创刊号第 5 页右栏
7 行第 3 字应为"影"

魔兽争霸(下)

MOUSE

制作公司:Blizzard Entertainment	游戏类型:模拟
硬盘空间:5M	出版日期:1994 年底

第二部分:人类战役

(Human campaign)

第一关

命令:为了测试你的才能,国王指派你带领你的臣民,去建造六座农场和一座兵营,当然最主要的还是防止兽人军的进攻。



情况:我方有三名武士和一名工人。敌人有八个,大多分布在矿井四周。

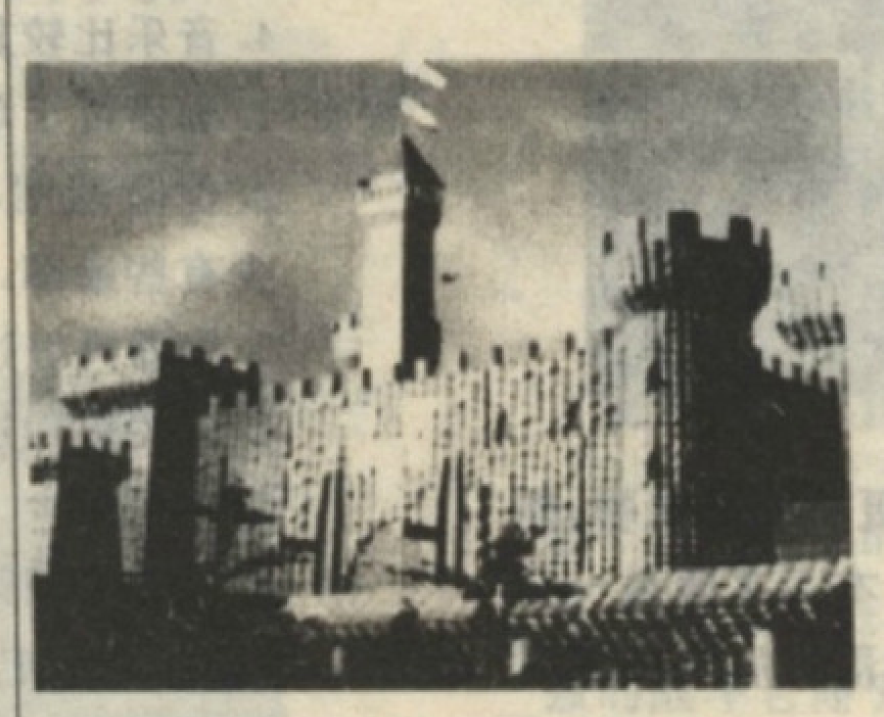
战术:尽快制造一名工人来开采村庄右面的金矿,并用最快的速度建造一座兵营,在兵力充足后,就可以放心大胆地建设农场了。

第二关

命令:进攻 Grand Hamlet 的兽人军变得越来越猖獗,它们聚集大量军队准备三月攻势。国王命令你带领一队人马去救援该市,把敌人赶回老家去。



情况:本关我方有四人:两名武士、一名弓兵和一名工人。敌人有十六人,但没有固定的据点。

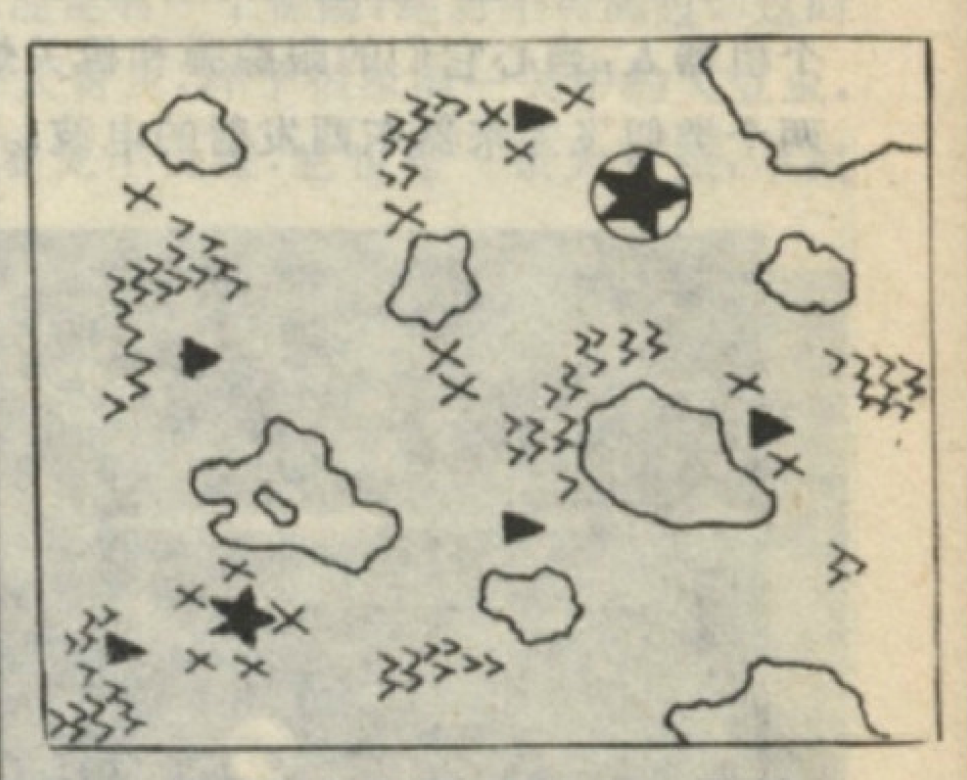


战术:在地图的斜上方和斜下方各有一座金矿,要迅速开采。本关我方可以制造弓箭手,要好好利用并大量制作。注意提升弓箭手的武器等级。在地图的下方还有一座金矿,只有三名兽人武士守卫,占领它并通过下方的桥进攻敌人。

第三关

命令:现在正是恢复 Grand-Hamlet 最终和平的大好时机。你必须找到 Kyross,那里是兽人军的前哨阵地,发现并毁灭它。

情况:我方有七人:三名武士、两名弓兵和两名工人。敌人有一个据点在我们的斜上方。

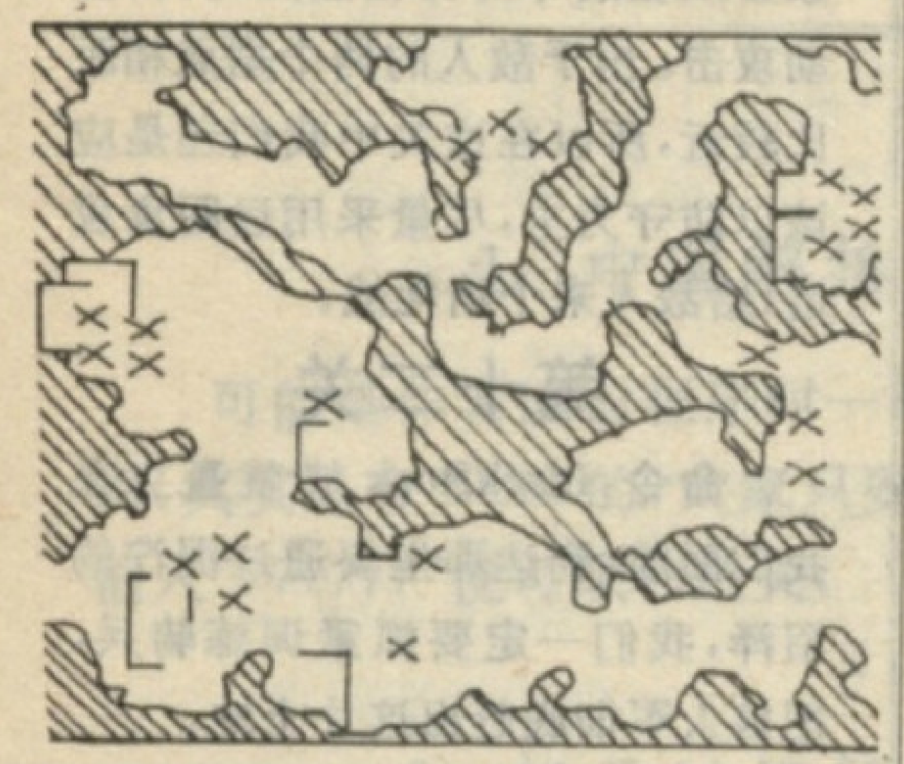


战术:本关明显 Money 不够,只有一座金矿在村庄下方,另一座金矿虽然没有敌军看守但离我们太远,没办法,用秘技改吧!在制造出大量弓兵后就可以进攻了,杀呀!

第四关

命令:Lother 先生从基地出发已经 20 多个月了,仍然杳无音讯,为了寻找那本遗失的上帝之书,他不惜冒着生命危险穿越 Dead-

Mines。为了营救他们，国王命令你带领一队勇士进入敌占区去营救Lother先生，并把幸存者带回Alive。



情况：本关与前几关大不相同，我们将置身在一座洞穴中。



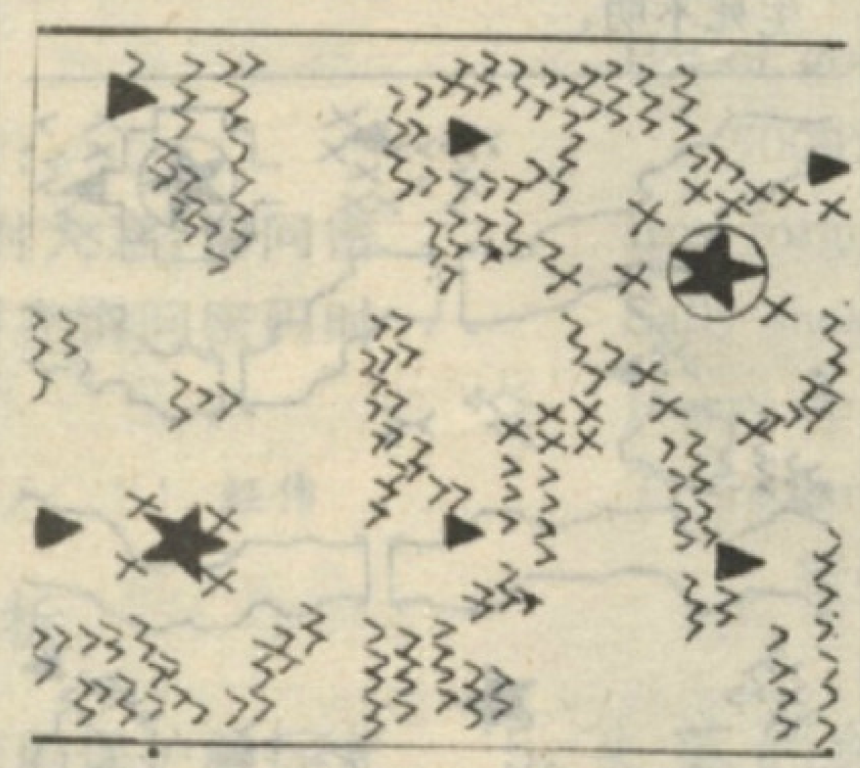
战术：由于不能制造战士，使得战争变得异常艰苦，笔者建议大家采取单兵作战方式，即一名魔法师在前面开路，大部队跟随其后(最好弓兵在前)。本关Lother被关在画面上方的监狱中，要救出他并保护他的安全。

第五关

命令：Elwynn森林是重要的战略要地，也是一个安全的边境地区，一座要塞就座落在森林的东南面。国王把自己最得力的骑士交给你，但必须把要塞保护好。

情况：我方有七人：一名骑兵、两名弓兵、两名武士和两名工人。

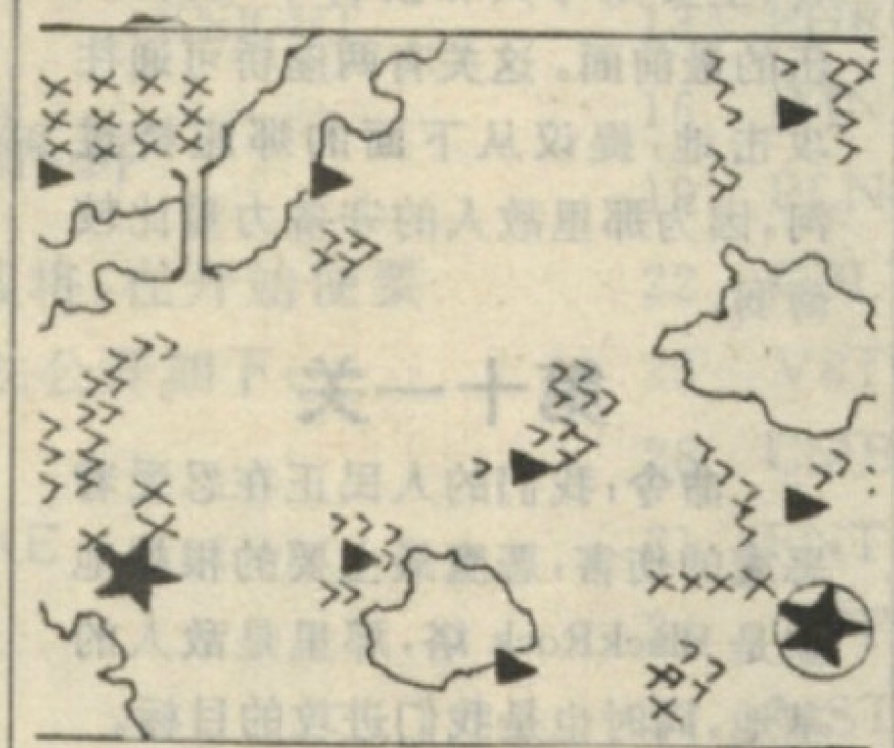
战术：本关金矿出奇的多，可供开采的就有三座，分别座落在村庄的上、左和下方。这关我方只有一名骑兵，而且还不能制造(国王真是太小气了)，没办法只有自己救自己了。敌人在通往Elwynn的必经之路上布置了重兵，我们一定不要掉以轻心。记住弓兵依然是本关最受欢迎的兵种。



第六关

命令：Northshire寺院外围困着一群敌人，他们不是兽人军，而是一伙妄图篡权的人类。你必须防止他们的破坏，并保卫国家领土。

情况：保护村庄是我们的第一任务。

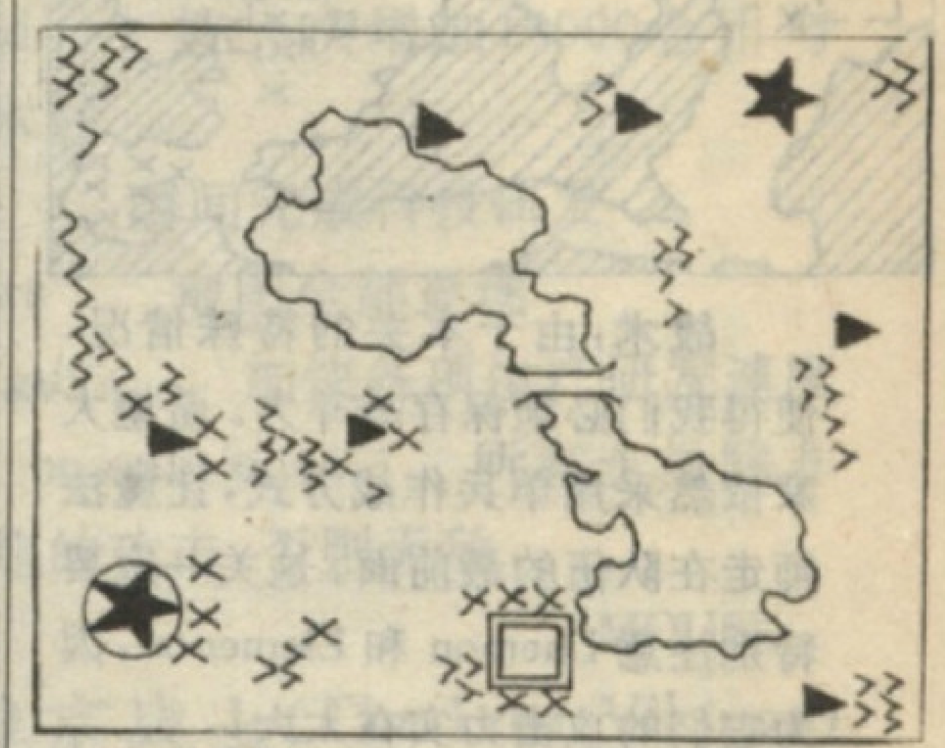


战术：游戏一开始，我们必须马上抢救画面右方的村庄(主要是保护好工场和教堂)，因为当时敌人正在进攻，如果去晚了情况不堪设想。打跑进攻村庄的敌人后就要尽快制造工人并生产魔法师，当具备一定的实力就可以直捣敌人的基地了。

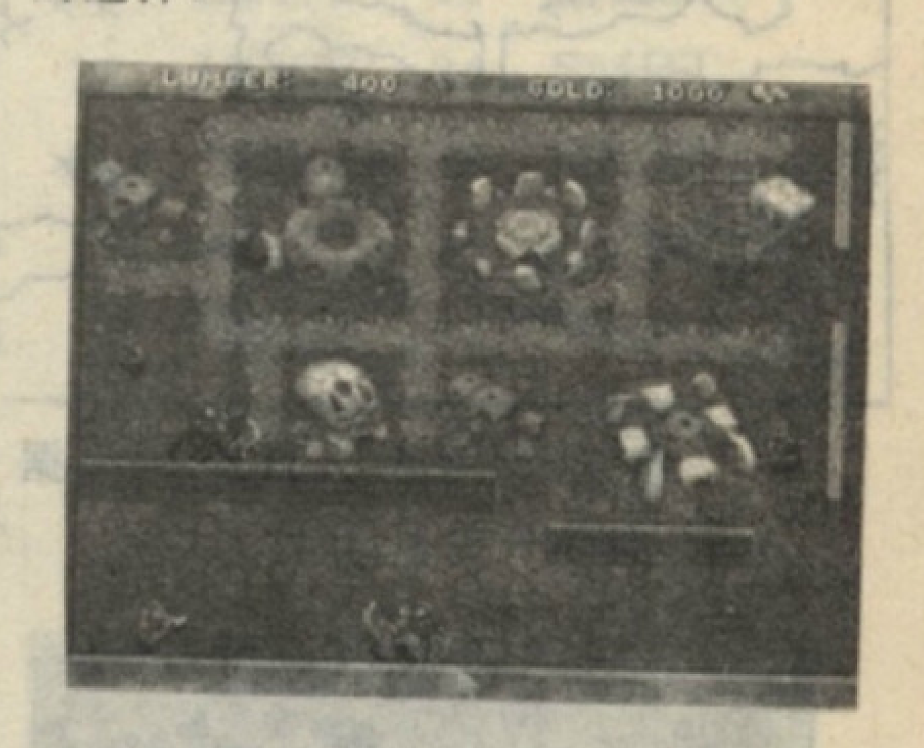
第七关

命令：参加抢劫集会般的兽人军把Sunnyglade变成了一片废墟。通过侦察报告发现我方幸存者都被关在牢房中。为了防止他们逃跑，兽人军在监狱四周都筑上了围墙。

情况：游戏开始时我方一个工人都没有。



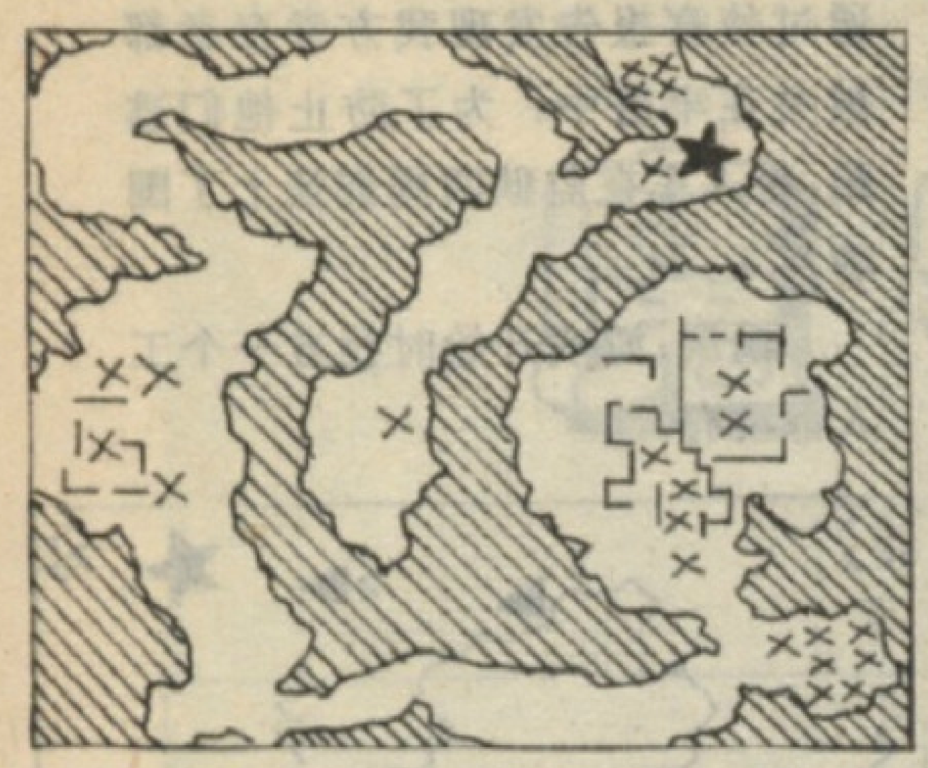
战术：没有工人(真让人气恼)只能用秘技改了。本关我方已经拥有投石车，一定要多加利用。由于依然不可以制造其它兵种，所以弓兵还是本关中我方最主要的兵种，大量生产是我们的首要任务。敌人监狱在画面的右上方，通过地图中间的桥可以到达那里。但笔者认为绕过河从右上方的通路走是最佳的选择。



第八关

命令：一个新转折点的产生。魔法师Medivh召唤出黑暗力量，他想毁灭整个人类，你必须摧毁他的城堡。

情况：本关是一座迷宫，我方没有基地，保存实力在这里显得特别重要。



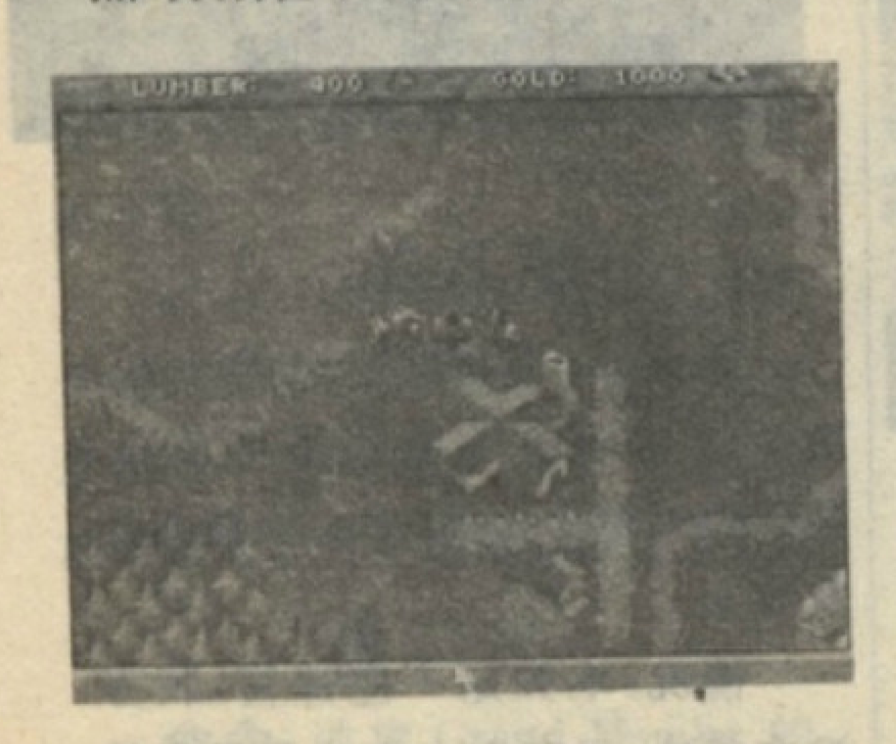
战术:由于本关的特殊情况，使得我们必须保存战斗力。希望大家依然采用单兵作战方式，让魔法师走在队伍的最前面。这关一定要特别注意 Daemon 和 Elemental，因为它们的攻击力实在太大。

第九关

命令:现在我们已经打进 Blackhands 的领土，国王 Llane 命令我们开始总攻。而第一个目标就是兽人军的重镇 Kingdom。



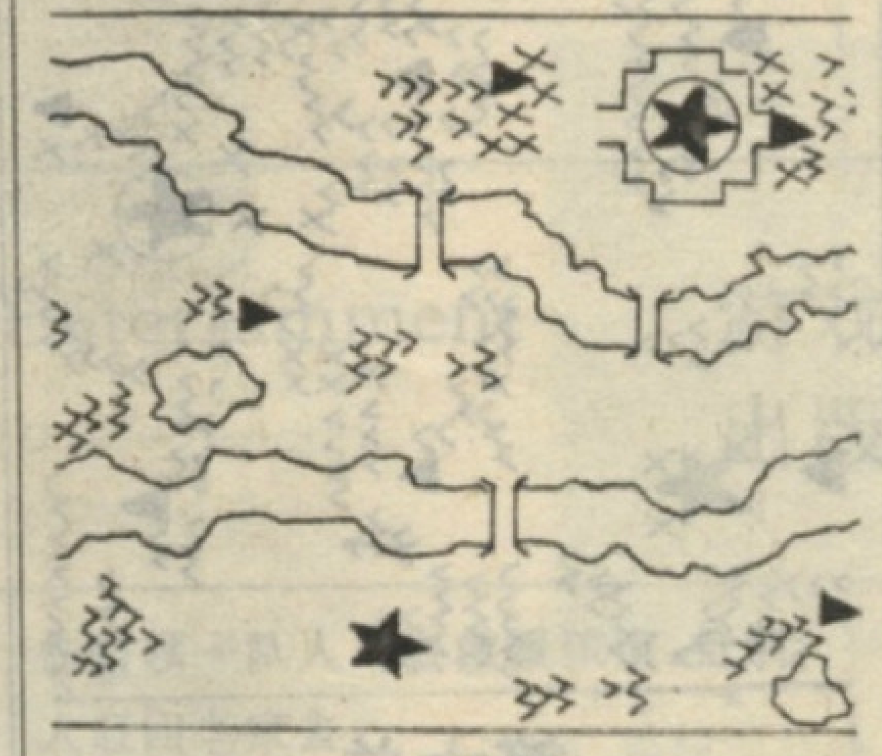
情况:本关敌人共有两个据点，分别位于我上、左方。



战术:用秘技快速壮大自己的国力，要多制造弓兵。当有一定的规模后，就可以进攻位于我左方的敌据点，各个击破敌人。

第十关

命令:逃亡者告诉你一个严肃的消息，国王 Llane 被人行刺，至今生死不明。

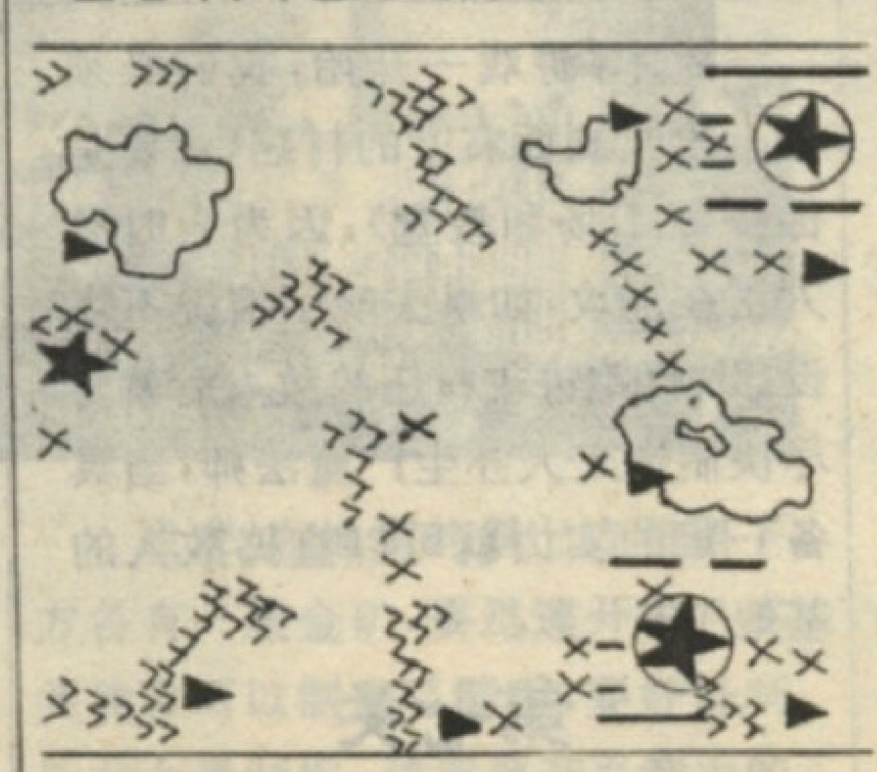


情况:本关我方没有基地，但兵种、人数却很多。

战术:又是一次没有基地的战争，但我方兵种和人数比较占优，所以小心对付是没有太大危险的。本关依然要把具有远程攻击力兵种(主要是弓兵和投石车)放在队伍的最前面。这关有两座桥可通往攻击地，提议从下面的那座桥过河，因为那里敌人的守备力量比较薄弱。

第十一关

命令:我们的人民正在忍受着恶魔的伤害，恶魔最主要的根据地就是 BlackRock 塔，那里是敌人的基地，同时也是我们进攻的目标。

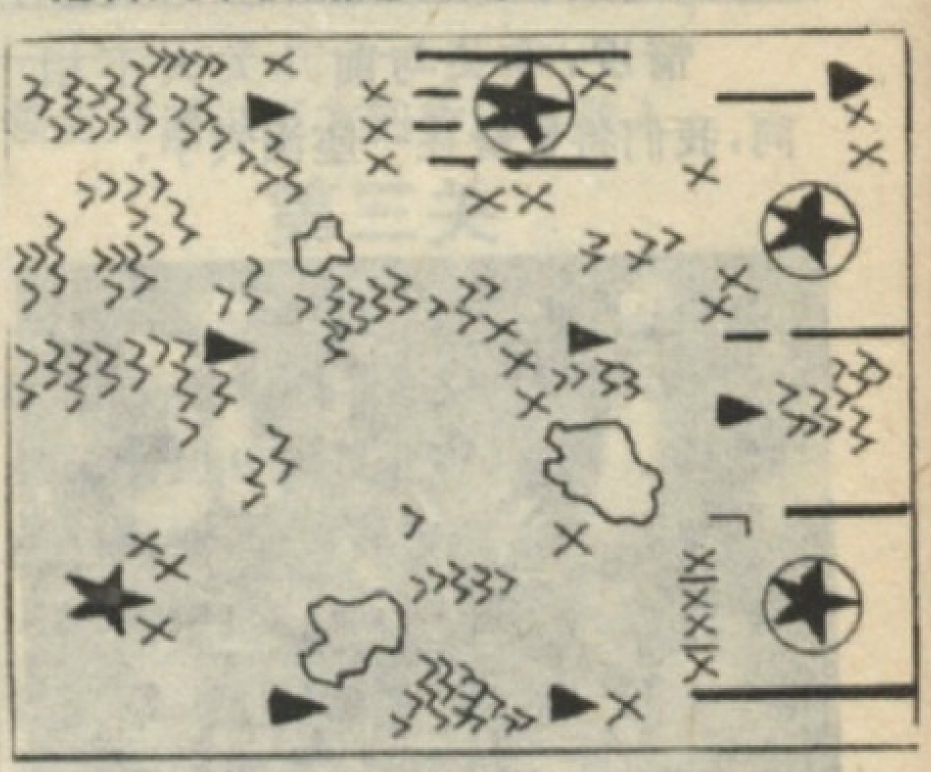


情况:敌人共有两个据点，都位于我上方。

战术:本关可以制造投石车和魔法师，一定要多加利用。敌人在人数上不是一般的多，所以建议大家必须在战斗力比较强大时，再发动攻击。由于敌人的两个据点相距比较近，所以在这关中我们还是应该以防守为主，尽量采用远距离攻击，给敌人来个消耗战。

第十二关

命令:BlackRock 塔就矗立在我们面前，到达那里要通过泥泞的沼泽，我们一定要抓紧训练骑兵，把兽人军彻底赶出这片土地。



情况:敌人共有三个基地，BlackRock 就在地图的最左方。

战术:本关敌人异常强大，笔者也无能为力。如果不用秘技改，那实在太累了。最后希望各位玩友能给我指点迷津!

图例:

金矿

湖泊

森林

我军村庄

敌军村庄

敌人村庄

桥

监狱

游戏秘技

1. 中国解拆

可能是作者编写程序时一时大意，询问密码，其实是有BUG的，大家只要在询问密码时输入"777777"便可顺利过关。

经伟

2. 禁忌蛇姬解拆

一个过时而且慢的游戏，密码保护解拆方法如下：

(1)进入PCTOOLS

(2)FILE FIND PLAY.EXE

(3)找寻36 8B 07 3B 46 F2 74 0B FF

(4)改为 36 8B 07 A3 B0 5E EB 0B FF

(5)UPDATE

KNIGHT

3. 星世纪战将解拆

弘煜公司推出的星世纪战将，在开始便要输入密码，本人现将解拆的方法公开如下：

(1)进入PCTOOLS

(2)FILE FIND SCRG.EXE

(3)找寻EE 75 03

(4)改为EE 90 90

(5)UPDATE

KNIGHT

4. 魔兽争霸(Warcraft)
——作弊模式

在游戏中按ENTER后下方会出现MSG，这时输入Corwin of amber按ENTER启动模式后，就可以在MSG模式中键入：

ORC×× 为跳到××关

Human×× 为扮演×类时跳关

Eye of newt 学会全部法术

Pot of gold 按一次增加10000金币与5000木材

Iron forge 瞬间完成科技研发

Sally shears 地图全部显现

Hurry up guys 加快各项生产研发速度

There can be only one 所有士兵除非弩炮的攻击，否则无敌

MOUSE

5. 失落的维京战士(The Lost Vikings)
——选关密码

01	STRT	02	GR8T	03	TLPT
04	GRND	05	LLMO	06	FLOT
07	TRSS	08	PRHS	09	CVRN
10	BBLS	11	VLCN	12	QCKS
13	PHRO	14	C1RO	15	SPKS
16	JMNN	17	TTRS	18	JLLY
19	PLNG	20	BTRY	21	JNKR
22	CBLT	23	HOPP	24	SMRT
25	V8TR	26	NFL8	27	WKYY
28	CMBO	29	8BLL	30	TRDR
31	FNTM	32	WRLR	33	TRPO
34	TFFF	35	FRGT	36	4RN4
37	MSTR				

李鹏

6. 魔法世纪

魔法世纪是大宇继天使帝国后又一部战棋式游戏。

修改人物属性：

(1)SAVE GAME

(2)进入PCTOOLS

(3)EDIT MAGICI.DAT

(4)修改见表A，切记勿将数值改得太大

(5)UPDATE

修改金钱及物品见表B

表A：

人物名称	SEC	DISP
祝　福	0	09
殿　下	0	40
茉　莉	0	71
鸣　雷	0	102
水　晶	0	195
霸　王	0	226
钢　拳	0	257
黑　月	0	288
铁　面	0	319
力　王	0	350
狂　虎	0	381
鹰　眼	0	412
武　神	0	443
热　情	0	164

表B：

物品名称	SEC	DISP
养精草	6	71
补血花	6	72
生命果	6	73
蝙蝠血	6	74
月光酒	6	75
天鹅泪	6	76
救难笛	6	79
金钢叶	6	80
半兽魄	6	81
朝阳露	6	82
珊瑚海螺	6	83
冰　箭	6	84
龙角石	6	85
珍珠砂	6	86
银河圣水	6	87
金　钱	6	88—89

在游戏中同时按F9＋F10敌全灭。

MOUSE

7.轩辕剑外传多项修改

享负盛名的轩辕剑Ⅱ卖到日本的同时，大宇又推出了轩辕剑外传——枫之舞，虽然玩法差不多，但玩下去却有另一番感受，而且和轩辕剑Ⅱ一样难玩！

·快速升级法

(1)进入PCTOOLS

(2)EDIT FIG.EXE

(3)寻找29 44 39 A1 AC

(4)将29 44 39 全改为90

(5)UPDATE

·生命不减

(1)EDIT FIG.EXE

(2)寻找29 54 2D C7 06

(3)将29 54 2D 全改为90

(4)寻找29 54 2D E8 E2

(5)将29 54 2D 全改为90

(6)EDIT RPG.EXE

(7)寻找29 7C 2D B8 00

(8)将29 7C 2D 全改为90

(9)UPDATE

·仙术及内力不减

(1)EDIT FIG.EXE

(2)寻找29 05 C3 8B 44

(3)将20 05 全改为90

(4)寻找29 44 35 C3 83

(5)将29 44 35 全改为90

(6)EDIT RPG.EXE

(7)寻找29 05 80 3E A6

(8)将29 05 全改为90

(9)UPDATE

·金钱不减

(1)EDIT RPG.EXE

(2)寻找29 16 1B 01 3B

(3)将29 16 1B 01 全改为90

(4)寻找29 06 1B 01 A1

(5)将29 06 1B 01 全改为90

(6)UPDATE

经纬

8. 航空霸业Ⅱ

·大量金钱

(1)进入游戏及存档

(2)进入 PCTOOLS

(3)EDIT SAVE??.DAT(??为档号)

(4)修改 SECTOR 00 DIST 26—29

(5)全改为 FF FF FF 7F

(6)UPDATE

KNIGHT

9. 超级街霸Ⅱ加强版

(SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO)

使用豪鬼秘技

在选人画面下,到 RYU 等候3秒,接着去 T·HAWK 等候3秒,再去 GUILE 等候3秒,然后经过 DHALSIM,再在 CAMMY 等3秒,最后回到 RYU 处等3秒,再按任何一拳或脚键即可,等候时间不可多不可少,否则便不能出现豪鬼。

挑战豪鬼

另外,在普通格斗过程中,也有机会与豪鬼对打,方法是各位在普通格斗过程中,即头十一位对手中,能全部以头两回合打胜对手,而且没有倒数情况出现的话,到最后,便有机会不需对赤目司令 M·BISON,而是对着豪鬼,他的攻击力十分强大,各位小心!

普通人物大回返

以下的按法,能让各位选用普通的 RYU 及 KEN,甚至其余十四个人物,就是说用以下方法选择人物,该人物便会消失全部绝招,但换来的可能是强大的攻击力及防御力,各位可考虑使用,试下一自己的身手。

方法:先用轻拳选定人物,然后迅速将以下的方向键按下,再按下轻拳,看到该人物的颜色即时转变便成功。

RYU:右右右左

KEN:左左左右

E·HONDA:上上上下

CHUN—LI:下下下上

BLANKA:右左左左

ZANGIEF:左右右右

GUILE:上下下下

T·HAWK:右右左左

CAMMY:上上下下

FEI—LONG:左左右右

DEEJAY:下下上上

BALROG:右左左右

VEGA:左右右左

SAGAT:上下下上

M·BISON:下上上下

DHALSIM:下上上上

10. 疯狂小旅鼠3D版多项修改

等了那么久,小旅鼠终于出新版了,果然不负笔者所望。

·时间不减

(1)进入 PCTOOLS

(2)修改 LM3D.EXE

(3)寻找FE 0E 4E 20 79 11

(4)改为90 90 90 90 79 11

(5)寻找 C7 06 4E 20 00 00

(6)改为 C7 06 4E 20 01 00

(7)UPDATE

·工具不减

(1)用 PCTOOLS 修改 LM3D.EXE

(2)重复以下的寻找和修改5次

(3)寻找FE 4F 01 60 B0 11

(4)改为90 90 90 60 B0 11

(5)重复以下的寻找和修改3次

(6)寻找FE 4F 01 64 C6 45

(7)改为90 90 90 64 C6 45

(8)UPDATE

11. 齐天大圣修改

·生命不减

(1)进入 PCTOOLS

(2)EDIT QTDS.EXE

(3)寻找26 FF 0E B2 00全改为90

(4)UPDATE

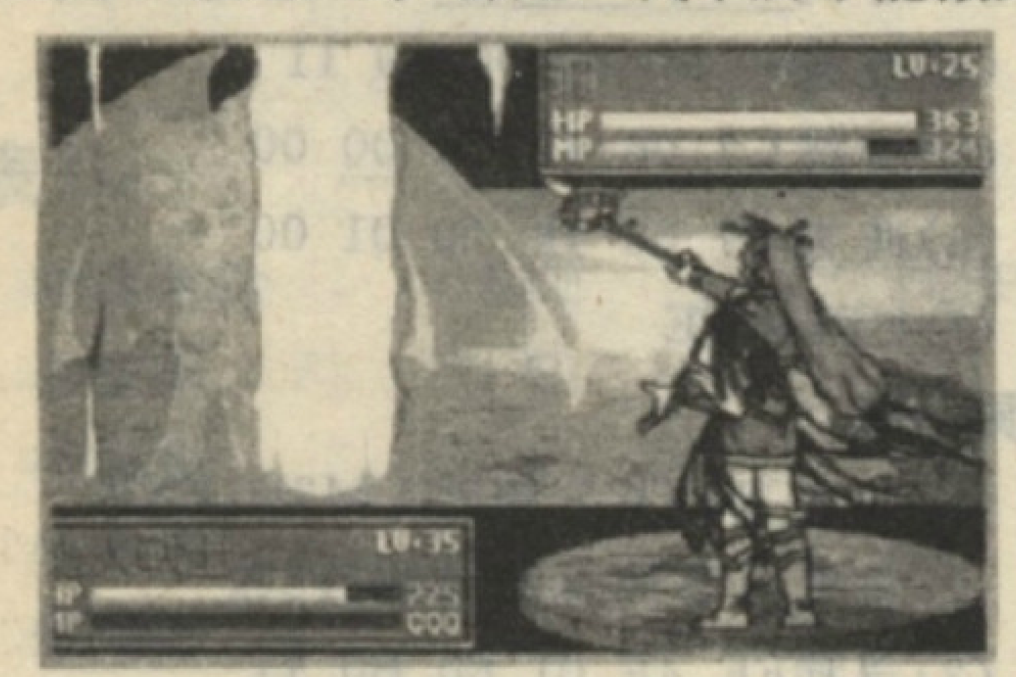
新游戏介绍

1. 炎龙骑士团Ⅱ

制作公司:汉堂
出版公司:汉堂
类　　型:模拟
硬件要求:386 以上、VGA、4M RAM

基本上,炎龙骑士团Ⅱ在操作方式上沿袭了一代的风格,但某些方面进行了改造。

首先,炎龙骑士团Ⅱ的画面卷动和光标移动速度比以前加快,这主要是由于改良高速图形处理程序所赐。而以闪动透明色表现移动范围效果、特定关卡的双重卷动背景以及即时放大、缩小战斗区域地图等,都是一代中所不能做到的。



其次,游戏中不再出现任何中文指令,而代之以图标方式。另外值得一提的是,游戏中,每个人都有属于自己的物品栏,不但可以携带一定数量的物品,也能各自装备武器、护甲和特殊物品等。游戏中我方队员可以互相交换或传送物品,在战场上打开宝箱或打倒特定敌人,也可以获得物品或装备,因此使战场的内容更加丰富。

前代中玩家常光顾的各类商店,这次也依然存在,不过用小村落格局,代替原有的单调选择项。

炎龙骑士团Ⅱ也对战斗动画下了大功夫。重新绘制的敌我攻击动作,不但流畅而且深具魅力。

2. 时空特勤组

制作公司:至通资讯
出版公司:软体世界
类　　型:射击
硬件要求:386DX 以上、2M RAM

公元 2006 年寒冬,美国洛杉矶警局特勤组中的"快手搭档"——杰克森和艾咪与他们通缉了两年的宗教恐怖分子——亚卡洛在一座废弃的危楼中相遇了。

亚卡洛绰号"星圆杀手"是极端的宗教恐怖分子,而其邪恶信徒亦遍布全美各地及社会各阶层中。根据调查,自称魔王的亚卡洛是撒旦之子,他之所以来到这里,目的是为了破坏剩下的两个时空键。连接过去未来的时空键已遭撒旦破坏,一但亚卡洛成功了,禁制撒旦的异空间将被释放,那时,人类将陷入一场空前的浩劫……。

玩家扮演的洛杉矶警局特勤组探员,为查明宗教狂热分子与近日谋杀案的关联,而陷入保卫时空的战争。你将借助星圆项链的神奇时空穿梭力,奔走于五大时空。



游戏解析度采用 320×200×256 色,背景最多为横向五层卷轴,将近 50 个不同造型的敌人完全依时空背景设计,且每次都改变出现地点和路径,每玩一次都有新的感受,没有以往射击游戏呆板、重复的弊病。

3. 科学小飞侠

制作公司:familysoft

出版公司:familysoft

类　　型:战略

硬件要求:386DX 以上、1M RAM、10M 硬盘

本游戏由日本著名的 Familysoft 株式会社制作,因此不论图形或剧情都与动画片相同。



科学进步、商业繁荣,相对也带来了各种公害。为了消灭公害,拯救世界,经各国首领商议,诞生了"国际科学技术开发机构"(ISO)。这是一个综合宇宙、海底和地下的科研机构,以研究开发无公害能源、改造地球为目的。他们正进行着一项名为"地层气流变动计划"的地球大改造行动,也就是观察地球中心和地壳中间夹层对流运动的变化情况。然后从中吸取地壳能量,作为一种新的无公害能源。



这时出现了一群想夺取计划并进而征服世界的恶魔党。他们在大头目领导下,在世界各地从事地下活动。就在这时候,ISO 的工学博士南宫孝三郎组织了一支小分队与恶魔对抗,这就是由五位年青人组成的"少年科学忍者队",他们身穿飞行鸟装,为维护正义而战。

4. 十三支局
(Bureau13)

制作公司:take2

出版公司:cametęk

类　　型:冒险

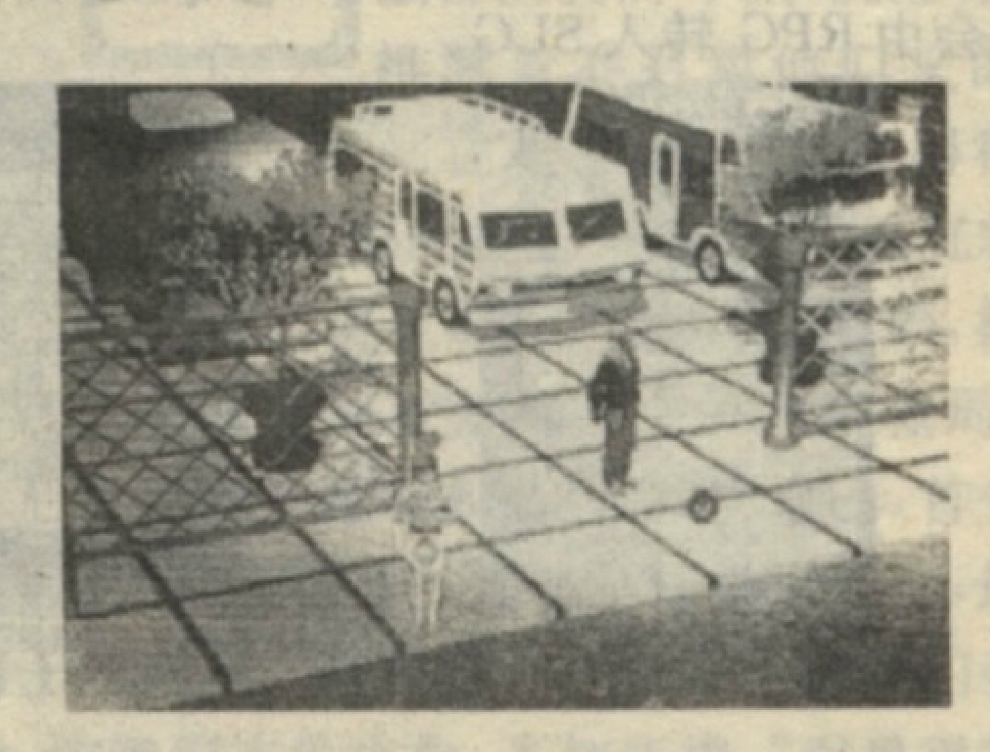
硬件要求:386/33、2M RAM、倍速光驱

十三支局是 TAKE2 公司继"地狱"之后的又一力作。

十三支局是一个隶属于政府情报机关的小部门,全权掌管着一个六人的秘密特遣队,专门负责调查一些神秘离奇的事物。乍听,好象是某种老掉牙的间谍故事,但由于局中的六名特遣队员分别是个性和专长都不相同的小偷、女巫、电脑破译专家、女机器人、神夫和吸血鬼,所以在整个游戏过程中饶有趣味,并有不少变化。



虽然十三支局在预设情况下共有六名队员,但游戏开始玩家只能从中任选两名组成调查小组。不同的选择将影响游戏的解谜方式,例如小偷可以打开大部分的钥匙;而吸血鬼则可化成一缕轻烟溜进上锁的密室中……。

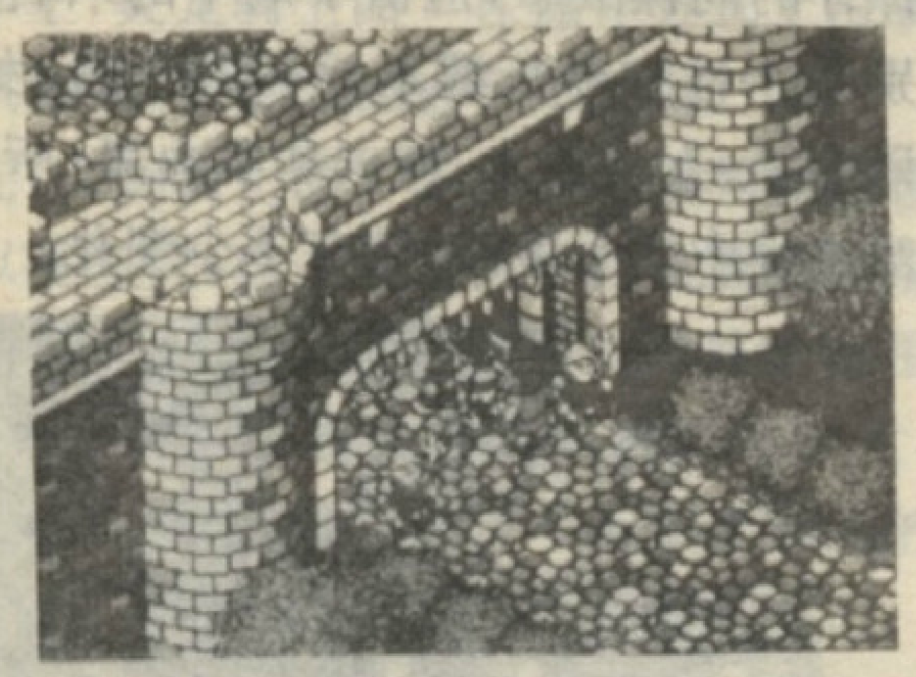


5. 王子传奇

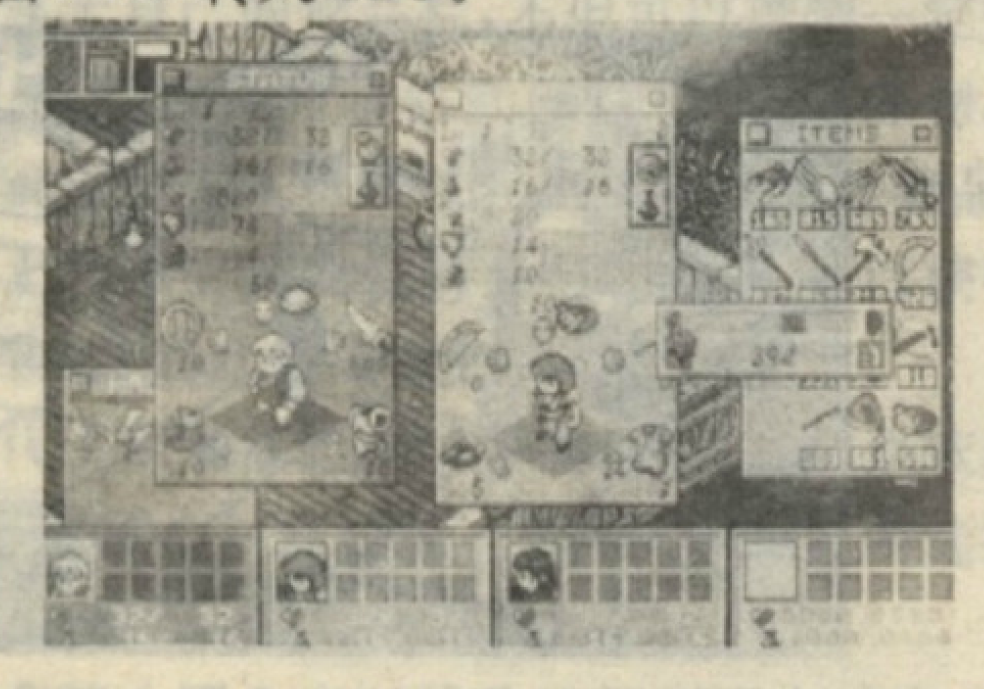
制作公司：亚博克
出版公司：汉堂
类　　型：战略RPG
硬件要求：386以上、VGA彩显、4MRAM

在塞西利亚国，长久的和平与繁荣，使人民过着安居乐业的生活。然而，人们被安逸的表面现象所蒙蔽，塞西利亚在暗潮汹涌的时局中沦亡了……。

主角桑迪是塞西利亚王子，除了会一些剑术外，可以说是一无是处。



游戏采用等角投影的视角，整个游戏是在同一张地图上进行，而不是通过切换地图来表示；游戏中有百余位角色，而且每人都有完整的设计(包括论理关系及个人简历)；游戏使用了视窗式选单，而且用图示代表每种物品及技术。每个主角都有三个选单，分别为状态视窗、物品栏及技术栏。本游戏最特别的是，主角们装备的物品彼此间可以互相传递，另外当主角接近敌人时，游戏会由RPG转入SLG。



6. 幽魂
(Phantasmagoria)

制作公司：Sierra
出版公司：Sierra
类　　型：冒险
硬件要求：386以上、4MBRAM、倍速CD—ROM

幽魂是由Sierra经典系列、国王密使的女制作人——罗贝塔·威廉斯构思编制。这部惊险游戏，讲述唐与安德琳这对情侣相当喜爱卡诺先生的美丽庄园，但当他们来到这个位于孤岛上的庄园时，原本详和的人、事、物都开始变化，他们两人在不经意间唤起了这座庄园潜伏百年之久的邪恶意念，幽魂正逐渐地控制唐的心灵与肉体。



在游戏中，玩家所扮演的是女主角安德琳，为了解开幽魂之谜，她必须找出释放幽魂的人，由于唐暂时无法恢复正常，安德琳必须单独与幽魂对抗，并解开许多诡异的谜题。



这套以真人演出的冒险游戏，不可避免地挂上"互动电影"的头衔，为了这部互动电影，Sierra耗资百万建造专属的摄影棚，聘请了20位演员来参与演出，并请来好莱坞资深导演彼得·麦里斯掌镜，阵容之强大是游戏界前所未有的。

游戏剧场

游戏剧场是专为文学爱好者和喜爱电脑游戏的朋友设定的，希望广大朋友展开想象的翅膀，把我们带到神奇莫测的游戏创作天地。为此我们特地开设了“接力沙龙”活动，为本期的游戏剧本续写下文。希望很快能看到你写的游戏剧本，更希望玩到由你的游戏剧本改编的精彩游戏。来稿请在信封背面写上“接力沙龙”字样，也希望广大支持游戏剧场栏目的朋友，提出可行性的建议或意见，我们将酌情采纳。

反击（连载二）

□宁继贤

四



温特等人的奇怪死亡给拉斐尔基地罩上一层可怕的阴影，仿佛有一股强大的力量在暗中支配着这一切，人们生活在极度的恐慌中，随时面临着死亡的考验。

“这难道真是流行性传染病吗？”这句话乔不知问过自己多少遍了。他在休息室里来回走动，不停地抽着烟，并且狠狠地吐着烟圈，象要把心里的烦燥一起吐出去。“这件事很奇怪不是吗？肯特。”乔总是在自己拿不准时找肯特来商量。肯特用手拢了拢那已经变得花白的头发，然后摘下眼镜吹了吹。“我认为有几个地方值得怀疑：首先，温特他们死后我们都曾经对基地进行过彻底的消毒，可似乎无济于事，死亡事件依然不断地发生；其次，他们死前也根本没有任何患病的迹象，那奇怪的病从何而来呢？除此之外，我曾认真查看过他们的尸体，发现他们的情况惊人的相同，都是胸口上有一处黑点。”

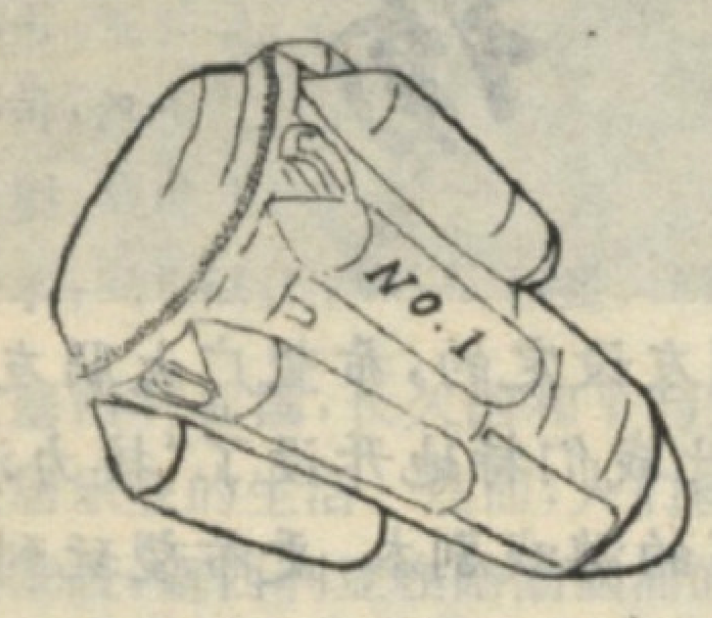
“对，这点我也注意到了，如果我猜测不错的话，那黑点很可能就是我们的突破口。但还有一点我们可能都忽视了，你有没有注意到可怜的温特僵化在面部的可怕表情，充满了恐惧，其它几个人也都有类似的表情，好象看见了什么可怕的东西，被它吓坏了。他们到底看见了什么？我们可能想象不出，但我们不难看出这件事情背后一定隐藏着大秘密，为什么琼斯博士总是骗我们说是传染病呢？”乔猛然想到什么，他把手中的香烟扔到地上。“立刻把博士抓起来！”

乔带人迅速赶到博士的实验室，进屋前，他把耳朵贴在门上仔细听了听，一点声音也没有，似乎不太对劲，乔用力冲开门，只见房屋里一切正常，博士却莫明其妙地失踪了。

五

将近傍晚时分，基地所有的人都聚集在观察室里，屋子被填得满满的，大家议论纷纷，推测着乔召集他们来的用意。只见乔站在屋中央，表情显得很郑重，他向大家环视了一眼，然后低沉着声音说道：“自从那次飞船坠毁开始，拉斐尔星球基地就象置身在一次大骗局中，受害者不是别人，正是我们自己，首先是温特等人的无故身亡，接着是传染病疑云，最后是博士的逃跑。每次事件都象是在把我们引向歧途，使我们丧失方向，不知所措。”乔显得很激动，拿烟的手不住的颤抖着。“在这里我要向大家说明的是，温特他们肯定不是死于什么传染

病，基地上根本就没有流行过任何传染病。他们的死因完全是出于胸口上的致命一击。”



人群中一阵喧哗，一个身材很高的年青人向乔提出了问题：“队长，你说他们都不是死于传染病，那为什么死因会完全相同呢？”“问得好，汤米。我和肯特也曾经考虑过这方面，在这里我换种方式说，如果我们假设他们是死于传染病，那为什么死后消毒也无济于事呢？这其中肯定有我们不知道的东西，而它们就隐藏在我们四周。”



人群中又是一片哗然，人们似乎被这个突发事件搞晕了头。

“请大家安静！出于现在这种紧急情况，我们必须团结一心，在我和肯特的领导下，有组织的行动，把暗藏在我们身边的敌人赶出去，不管它们到底是什么！”

六

为了把事情调查个水落石出，乔决定搜查基地中的每个角落。于是他把基地成员分成了四个小组。乔带领一队向东查；肯特带一队往西；汤米往南；赖特往北。

时间一天天地过去，四个小组一直都没有什么进展。正在人们开始对乔的判断产生疑问时，事情发生了很大的变化。

上午八时十三分

赖特带领一队人向北搜索了三天，依旧没有任何进展。前面就剩下储备室一处没有检查，如果依然没有新发现的话，就只有回去了。

上午八时二十分

赖特等人来到储备室外的通道口，通道内显得很零乱，大大小小的箱子散落得满地都是，就好象前不久刚刚经历过一场战争似的。赖特感觉到有些异样，也可能是出于警惕，他把子弹推上了枪膛，随后对身边的拉艾摆了摆手，拉艾也把枪举了起来……。

上午八时二十五分

这时，突然一条巨大的黑影从储备室中冲了出来，赖特慌忙举枪射击，子弹打中了那家伙，但并没有看见想象中的结果，他只看见那黑影射出一条红线，随后就倒在血泊里……。

这一切从发生到结束不过十分钟。

——待续




特勤組
ON 1860
Red Zeppelin
GUN BLAZE

WITCHAVEN

...DARE TO ENTER

INTRACORP

IBM CD-ROM

For More Information Call
1-800-468-7226
Visit Capstone Online:
America Online (Keyword
Capstone); Software Creatio
BBS (508)365-9352;
Web Page Site:
http://www.gate.net/~intrac
Or Call Capstone's BBS
(305)374-6872.

Capstone






王子傳奇
Romancing Prince





一卡在手一切通信功能全有！
交换网通信卡是电话与微机实现数据通信的桥梁。



主要性能：

- 可实现点对点，一点对多点的广播通信
- 自动转发点对点传真、语音文件
- 自动启停对方电话所联微机并能实现数据通信
- 自动完成语音、留言、利用电话和密码可在远程收听语音留言
- 数据通信系统具有以下功能：
  线路建链，发送系统命令、检索，传输文件、通信管理
- 多媒体文件下具有下列功能：
  语音邮件、语音信息传送、图形扫描，传真、往返传真，即时传真
  带口令的远程用户访问

电话：（010）8410611
BP：8425588呼1913　张世顺



国际刊号：ISSN 1007-0060　国内刊号：CN11-3751/TN　定价：4.80